
Ratchet & Clank · Shadowrun · Picross
Megaconsolas
El Corte Inglés
Nº 53 · Junio 2007 · www.elcorteingles.es
Los mejores juegos en todas las consolas
Piratas del Caribe
En el fin del mundo
MGS Portable Ops
Genuino Snake en PSP
Oblivion
RPG de época
Mario Strikers
Charged Football
Tomb Raider Anniversary
La primera aventura renovada
Forza Motorsport 2
El placer de conducir







MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL™

Defiende. Ataca. ¡Chuta!



Lleva toda la emoción del fútbol a tu salón con el primer título de Wii para jugar on-line, y diviértete al estilo Mario: ¡Sin reglas! Siente cómo vibra el terreno de juego. Sorpréndete con las habilidades especiales de los personajes más famosos de Nintendo. Además, vía Wi-Fi, con Wii vive tu deporte favorito con hasta tres jugadores más ¡como nunca lo has hecho!



El mando de Wii también responde a movimientos cortos y precisos.



Wii
move you



www.wii.com

JUNIO 2007



Halo 3 — 06
AVANCE

El 26 de Septiembre llega la culminación de la saga. ¿Conservará «Halo» la corona de rey de los shooters?

Piratas del Caribe — 10
MULTI

Tercera y última aventura. Toca despedirse de Jack. ¿O no? ¡Sus fans lo seguirán hasta el fin del mundo!

Oblivion — 12
PS3

Llega el primer RPG de entidad para la PS3: gráficos apabullantes, libertad total y cientos de misiones. ¡Lo más!

Tomb Raider Anniversary — 16
PS2

¿Que no sabes quién es esta chica..? Pues ya van más diez añitos dando guerra y vuelve ahora con su primera aventura remozada.

MGS Portable Ops — 22
PSP

Una de las franquicias imprescindibles se materializa en el juego más avanzado técnicamente para PSP. Bombazo asegurado, claro.

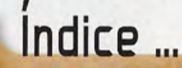
Mario Strikers Football — 30
Wii

¡Oh, un juego de fútbol con Mario, qué monada! ¡Un momento!, ¿Y esos supertiros? ¡Aaaagh! Golazo por la escudra



Forza MotorSport 2 — 42
XBOX 360

Así que tienes una Xbox 360 y te gustan los coches. ¡¿Cómo es que aún no te has hecho con el nuevo Forza?!



Índice ...
... POR JUEGOS

Buzz! El mega concurso /18 Colin McRae Dirt /8 Everybody´s Tennis /20 Legend of the Dragon /28 Mortal Kombat Armageddon/34 Naruto: Uzumaki Chronicles /21 Pangya!, Golf with Style /32 Picross DS /40 Ratchet & Clank: El tamaño importa /24 Spider-Man 3 /38 Shadowrun /44 Untold Legends: Dark Kingdom /14 Wario Master of Disguise /36

La llave virtual

La "caló" ya empieza a sentirse, aunque nuestras manos no han dejado de arder con los pads de las diferentes consolas de nueva generación aparecidas en los últimos tiempos. A muchos y buenos juegos les hemos extraído ya el jugo, posible gracias a las prestaciones de unas máquinas preparadas para responder a la demanda más exigente. Ver multitud de elementos moverse al mismo tiempo en pantalla, con una resolución "cuasi" transparente del mundo real, es un espectáculo impagable. PS3 y Xbox 360 sin duda nos lo sirven en bandeja de plata. No hay más que comprobarlo con un título como «Oblivion»; en ambas plataformas nos sitúan dentro de unos escenarios detallados al milímetro, para vivir con intensidad el mágico medioevo ofrecido por este RPG con pedigrí. Pero la imagen no lo es todo en los videojuegos. Si no ahí está Wii para defender una nueva forma de jugar, lo más valioso que se puede ofrecer al jugador, en ocasiones también resaltado en esta columna. La interacción con tu personaje en pantalla, haciéndole luchar, bolear o pescar a través del Wiimote te acerca a él como nunca antes, te metes aún más en su piel de polígono. Confieso que un jugador nocturno como yo no se veía de madrugada sudando la gota gorda con «Wii Sports» o disparando detrás del sillón con «Call of Dutty». Pero dos sesiones de Wii bastaron para desmoronar como azucarillo cualquier resistencia inicial. De ahí que no me sorprendiera demasiado (sí su prestación) la incorporación del sensor de movimientos en Sixaxis, seis ejes para que la experiencia de juego en PS3 se multiplique de forma exponencial. Bill Gates parece haberlo visto también claro y ya ha manifestado que su visión de juego para el futuro consiste en un control donde tengamos la sensación de agarrar un bate o una raqueta que agitamos en el aire. Eso sí, diferente al detector de posicionamiento tridimensional de la consola de Nintendo, a cambio de reconocer movimientos desde una cámara. El caso es que por ahí van los tiros.

J.M. Fillol



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Mario Gómez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, José Arcas, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

GTA 4

ROCANROLEA CON ROCKSTAR



«GTA 4» y «Manhunt 2», brutales propuestas para el segundo semestre

Aunque hay quien dice que en los videjuegos hay poca originalidad, tenemos un ramillete bastante amplio de géneros: están los de lucha, los arcades, los de rol, los plataformeros, los de mascotas... algunas compañías, no obstante, se han especializado en títulos donde el objetivo es ser lo más malote posible, ya sea afanando coches o cargándote al personal. Tal es el caso de Rockstar, que con esta política se ha hecho con un entusiasta grupo de seguidores en todo el mundo. Hace poco pudimos visitar sus oficinas en el coqueto barrio londinense de Chelsea, para ver los avances de sus dos próximos bombazos. El primero es el esperadísimo «Gran Theft Auto 4», la historia de Nico, un inmigrante de Europa del Este que intentará cumplir el sueño americano en Liberty City, ciudad inspirada en Nueva York. Por lo que pudimos ver, el modelado de la ciudad es fantástico, con una calidad casi fotorrealista y unos efectos de luz que confieren al juego una atmósfera impresionante. Aunque los desarrolladores apenas soltaron prenda, nos adelantaron que el objetivo del juego no será tanto forrarse de pasta y ascender en poco tiempo, como sobrevivir día a día en un ambiente hostil. Su segundo lanzamiento es «Manhunt 2», la dramática historia de un investigador víctima de su propio experimento. El pobre hombre se ha pasado seis años en un psiquitátrico y oye voces en su cabeza. Tras escapar junto a un compañero, pondrá todo su empeño en descubrir qué le pasó realmente. El problema es la vocecita que constantemente le anima a matar a todo quisqui... El punto fuerte del juego son las distintas y creativas formas de matar que tenemos a nuestra disposición. Esta historia delirante saldrá a la venta en Julio, mientras que para el «GTA» deberemos esperar hasta Octubre.

Manhunt 2



Qué niñas más ricas

FLAT OUT 2: ULTIMATE CARNAGE

Aunque su nombre pueda sonarte menos que el otros juegos de carreras, la franquicia «Flatout» ha cosechado un gran éxito en los últimos tiempo, y cuenta ya en su haber con más de dos millones de juegos vendidos. Ahora llega a la XBOX360 una especie de "remake" de la segunda parte, con toda la potencia de la nueva consola, nuevos modos de juego, contenidos exclusivos y una espectacular renovación gráfica. Hasta ahora, la fuerza de los «Flatout» estaba en su magnífica jugabilidad, pero la espectacularidad de la nueva entrega (hasta 20.000 polígonos por coche) sin duda va a ganarle nuevos fans. Lo mejor es que no se ha perdido nada de fluidez, lo cual impresiona si pensamos que el número de coches por carrera ha pasado de 8 a 12, y que puedes destrozar gran cantidad de los elementos que aparecen en pantalla. Otro aliciente son las chicas estupendas que conducen los coches, sin duda una magnífica motivación para quedar el primero. ¡A quemar goma!



Bombazo para la Play 3

NINJA GAIDEN 3 LLEGA ESTE VERANO

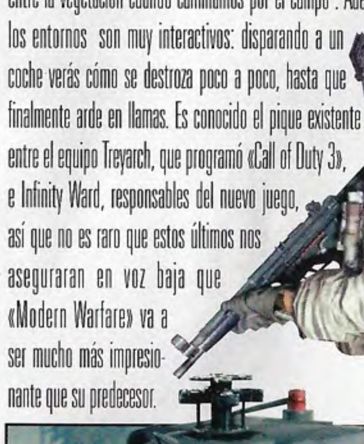


Las palabras "Ninja Gaiden" nos transportan a épocas legendarias de los videjuegos, a ese primera recreativa mítica de Tecmo. La saga a ha sobrevivido a lo largo de los años y, ya cerca de su vigésimo aniversario, llega a la Playstation 3 en su encarnación más avanzada, «Ninja Gaiden Sigma». Puede pensarse en este juego como una versión más completa del título de Xbox «Ninja Gaiden Black», con nuevos movimientos, acciones y armas para el mítico Ryu Hayabusha y sus amigos. Si los trailers que han salido a la luz son fidedignos, estamos ante uno de los juegos más bonitos para la nueva generación. Por ejemplo, en un momento impactante podemos ver cómo Hayabusha elimina a los enemigos mientras corre por encima del agua. También hemos visto nuevos personajes de identidad aún desconocida, pero tranquilos, todos los misterios se resolverán este verano.

El deber vuelve a llamarte

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Cambio de rumbo total en la aclamada saga «Call of Duty». En el nuevo juego ya no tendrás que darle estopa a Hitler y sus muchachos, y pasarás a luchar en la más rabiosa actualidad, intentando salvar al mundo occidental del caos. El enemigo será muy probablemente un grupo terrorista multinacional que podría tener incluso capacidad nuclear, y como puedes imaginar el número de armas y tecnologías bélicas a tu disposición aumentará exponencialmente. La acción se desarrolla en diversos escenarios, desde pequeñas poblaciones europeas a Medio Oriente , todos ellos recreados con gran acierto. En los avances que hemos visto, el nivel de detalle llega a niveles casi enfermizos: pudiendo por ejemplo ver a los bichitos que revolotean entre la vegetación cuando caminamos por el campo . Además los entornos son muy interactivos: disparando a un coche verás cómo se destroza poco a poco, hasta que finalmente arde en llamas. Es conocido el pique existente entre el equipo Treyarch, que programó «Call of Duty 3», e Infinity Ward, responsables del nuevo juego, así que no es raro que estos últimos nos aseguraran en voz baja que «Modern Warfare» va a ser mucho más impresionante que su predecesor.





¡Qué fantasmada!

GHOST SQUAD PARA WII

Es el último exitazo de SEGA en los arcades. En un mundo arrasado por el terrorismo, la ONU se ha visto forzada a crear una fuerza multinacional denominada Ghost Squad (Global Humanitarian Operation and Special Tactics Squad), capaz de hacer frente a la amenaza. El juego nos pone en la piel de cuatro operativos de esta unidad (soldados, para los amigos) que deben abrirse camino a través de tres misiones, cada una en un entorno distinto. Estas se dividen a su vez en múltiples niveles con varias rutas alternativas, permitiendo diferentes opciones tácticas a la hora de hacer frente al enemigo. Todo esto y mucho más vamos a poder disfrutarlo dentro de nada en la maravilla blanca de Nintendo, la Wii, haciendo pleno uso de las posibilidades del Wiimote. Los jugones deberán utilizar una mezcla de sigilo y habilidad marcial para infiltrarse en una zona caliente, eliminar a los enemigos y salir del lugar sin dejar rastro. Aunque podremos usar la habilidad física, tendremos a nuestra disposición rifles de asalto, ametralladoras de apoyo, subfusiles, pistolas, ballestas y demás chucherías. El modo multijugador parece especialmente prometedor.

Breves

¡Pierde peso con la Wii!

Inspirado por un friki que perdió cuatro kilos en mes y medio simplemente jugando al «Wii Sports», J.R. Cook, de Iowa, un muchachote de 122 kilos, se ha propuesto perder 36 kilos en un año usando el mismo método. ¡Suerte!

La leyenda de Goku

En «DBZ: Goku Densetsu» volveremos a manejar a los personajes de Toriyama, pero esta vez en un juego de rol basado en cartas. Tras barajar, el jugador recibe 5 cartas que podrá combinar de distintas formas. En tu DS en Agosto.

Quake Wars

En estos tiempos en que das una patada a una piedra y sale un "shooter" en primera persona, Activision quiere dar una lección magistral con «Quake Wars», un remake del clásico para PS3 y Xbox 360 previsto para Septiembre.

Sogoplay, juegos ligeros

Aprovechando el gran auge de este género en todo el mundo, Eidos acaba de lanzar su sello Sogoplay, especializado en los "casual games" o juegos ligeros. Son esos títulos que no tienen una mecánica muy profunda y que permiten jugar sin consumir demasiado tiempo, ya sea en consola, por internet o en el móvil. Ya están anunciado dos títulos para Nintendo DS, y se esperan nuevos juegos para PS2 y Wii.

TOP TEN VENTAS





1. Brain Training — NDS
2. English Training — NDS
3. Wii Play — Wii
4. Spider-Man 3 — PS2
5. Pokémon Ranger — NDS
6. God of war 2 — PS2
7. Pro Evolution Soccer 6 — PS2
8. Big Brain Academy — NDS
9. P.E.S. 6 — PSP
10. Animal Crossing: Wild World — NDS

Crash Bandicoot contra los "mostruos"

CRASH LUCHA DE TITANES

En «Crash Lucha de Titanes», el veterano personaje debe luchar contra un vil complot tramado por sus archienemigos, Neo y Nina Cortex, que tratan de hacer mutar a las criaturas de su mundo y convertirlas en monstruos abominables (se rumorea una aparición de la vicepresidenta del Gobierno). La principal novedad es la posibilidad de "apoderarse" de los contrarios para tomar el control de sus acciones y poder usar sus terribles poderes contra todos los enemigos. Todo ello usando la legendaria forma de luchar de Crash, combinada con las payasadas y la bravuconería que caracterizan a nuestro amigo. Los chicos de Sierra han prometido que el juego incluirá un modo cooperativo que han descrito como "increíble". «Crash Lucha de Titanes» aparecerá este otoño para Wii, Xbox 360, PlayStation 2, Nintendo DS, PSP, Game Boy Advance y hasta para teléfonos móviles, así que si no juegas es porque no quieres.





HALO 3

«Halo» se prepara para protagonizar la aventura que cierra la trilogía, esta vez, en Xbox 360. Vuelve el Jefe Maestro.

Hace poco conocíamos una gran noticia. «Halo 3», el que puede ser el juego más esperado para Xbox 360, se adelantaba a su fecha de lanzamiento original, y llegará a Europa el próximo 26 de septiembre, tan sólo un día después a que lo haga en Estados Unidos. Para ir calentando motores, el equipo de desarrollo Bungie liberaba el pasado 15 de mayo una beta –es decir, una versión no acabada- del modo multijugador de Halo 3. Para poder jugar sólo necesitabas tener el juego «Crackdown» en tu poder, y desde su propio menú, descargarte los poco más de 900 megas al disco duro. Esta iniciativa de publicar betas de los juegos varios meses antes de su lanzamiento es cada vez más extendida, y además de satisfacer a los miles de usuarios que participan en ellas, permite corregir fallos y perfilar detalles con el objetivo de mejorar la calidad final del producto. La única opción disponible, Matchmaking, permitía jugar contra gente de nuestro nivel o contra cualquier jugador de la red, así como un "todos contra todos" o por equipos. La modalidad más interesante, el 'Big Team Battle': seis componentes por equipo y en el mapa de mayor tamaño, Valhalla. Los miles de usuarios que esperan impacientes «Halo 3» han pasados muchas horas durante estas semanas disfrutando al máximo como un Spartan más. La toma de contacto ha sido excelente, manteniendo la jugabilidad y diversión del original, con las consecuentes mejoras del paso del tiempo y el salto de plataforma. El 26 de septiembre promete ser un día grande. Muy grande.

De todo y más

Bungie ha dedicado gran parte de su trabajo exclusivamente en mejorar el equipamiento del juego, tanto las armas, que se ha recalculado su potencia para que sean más equilibradas, como los vehículos, con nuevos modelos para uno o dos jugadores –el de delante conduce y el de atrás dispara-. Incluso las propias armaduras de los Spartan-II, que además de una amplia gama de colores, en su versión final contará con grandes posibilidades de modificación, tanto en la apariencia física como en los emblemas. Los combates online serán ahora mucho más completos, y la experiencia, muy espectacular.





Una delicia visual

Cualquier entrega de una nueva saga siempre mejor en el aspecto visual a la anterior, y «Halo 3» no es una excepción. Mejores texturas, más polígonos, alta definición... Pero además, hay que tener en cuenta que sólo hemos visto la parte online, que siempre luce algo por debajo del modo un jugador, para evitar sobrecargar la acción y que el juego sufra ralentizaciones. Y además no es el aspecto gráfico definitivo. Es decir, que cuando llegue el juego final, los gráficos serán mejores todavía y nos dejaran verdaderamente con la boca abierta. Xbox 360 tiene todavía mucho potencial que desatar...



Los duelos a espada más apasionantes...
Lucha y acción como nunca imaginaste...
Los despiadados y legendarios corsarios del pirata Lore...
... y tú como
Jack Sparrow.
Disney
Piratas del Caribe
En el fin del mundo
Jack
Barbossa
Así se juega en Wii
Wii
Move you
NINTENDO DS
12+
www.pegi.info
www.ATWORLDSENDGAME.com
NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY. NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Disney
Interactive Studios

COLIN McRAE DIRT

Hablar de Colin McRae es hablar del estándar en juegos de rallys para consolas. Incluso hay gente que no ha visto nunca pilotar al escocés, pero ha disfrutado con sus juegos. Por ello no tiene nada de extraño la expectación que ha despertado la nueva entrega, sobre todo tras poder disfrutar sus trailers en internet, que revelaron unas texturas exquisitas y un realismo que a más de uno le arrancó un lagrimón. Aparte de los gráficos, la principal novedad de esta edición serán los distintos modos de juego. La cosa no se limita a los rallys clásicos, sino que además tendremos pruebas todoterreno y campo a través. Uno de los platos fuertes serán las carreras C.O.R.R. (no nos referimos a las pijas irlandesas, sino a las carreras "off-road"), en las que llevaremos a nuestro buggies y furgonetas especiales por circuitos repletos de baches, pendientes y curvas entre los gritos de la masa enfervorecida que puebla las gradas. En el modo Escalada debemos competir en circuitos de montaña, normalmente cuesta arriba, lo cual resulta muy exigente para el coche. Además no tendremos copiloto, por lo que tendremos todo un desafío por delante. En la modalidad "Crossover" compites contra un único rival en un circuito cerrado, con la particularidad de que el ganador será quien complete una vuelta en menos tiempo. Por supuesto también están los rallys más clásicos, donde podremos disfrutar de los pilotos, coches y circuitos auténticos, afrontando el reto de hacernos con el título mundial. Aquí los circuitos serán más rectos que en las carreras campo a través y los coches más potentes, por lo que podremos alcanzar mayores velocidades, aunque la posibilidad de darse una piña serán también mayores. Con su calidad gráfica y su variedad como grandes armas, «Colin McRae» lo tiene todo para repetir como nº 1 en su género.











Excelencia gráfica

Si bien es relativamente fácil modelar un coche bonito, no es tan sencillo lograr que los daños de la carrera se reflejen en el mismo de una forma realista. La saga Colin McRae siempre ha destacado en este aspecto, y «Dirt» no defrauda. Además del detalle inusitado de los circuitos, podremos ver cómo el coche acumula suciedad y abolladuras en tiempo real. Ya sea un impacto grande o pequeño, sus efectos quedarán reflejados con total fidelidad. El realismo se extiende al interior del vehículo, donde podremos observar todo tipo de detalle útiles en la conducción como si estuviéramos allí. ¡Frenada larga, ojo barro, arrásss!

Modos para parar un tren

El modo CORR (Championship Off Road Racing) transcurre en circuitos de tierra comprendidos dentro de un estadio, y se corre con buggies y vehículos similares. En el modo Escalada recorres circuitos de montaña con un coche de rallys, el mismo que llevamos en los modos Crossover y Rally. Por último tenemos el Rally Raid, en el cual competiremos campo a través manejando coches o enormes camiones, y el Rally Cross, donde los circuitos tienen tramos de tierra y de asfalto, por lo que deberemos afinar mucho en los ajustes de nuestros vehículo para encontrar la configuración óptima.


Compañía: Codemasters **Género:** Conducción **Lanzamiento:** Junio **Cibercontacto:** www.codemasters.com.uk/dirt **Plataformas:** Xbox 360, PS3 **+ 12 años**


BAN
DAI


BANDAI
NAMCO
Games

PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO



Perfecto colofón a la saga peliculera llega este multiplataforma donde tendremos que bregar con mil y un corsarios postineros. ¡Vive y muere por la espada!

Bien pegaditos al palo mayor de su blockbuster cinéfilo (absolutamente histórico, así que tendremos a Sparrow para rato), llegan los videojuegos ad hoc, no de dos en dos como los animales del anuncio, sino casi de diez en diez. Obviando sus flojitas versiones portátiles, nos centramos en este análisis en sus vertientes megaconsoleras, donde los bucaneros dan la talla de muy buena manera. Así, haciendo gala del cambalache de las anteriores versiones cinéfilo-jugueteras, nos encontramos con un hilo argumental que entronca con "El cofre del hombre muerto". Concretamente, con el "mariliendre" Jack escapándose de la prisión a golpe de sable y rescatando al resto de su tropa cautiva. Por tanto, y con mucha agitación de cámara en mano, iremos siguiendo algunos capítulos esenciales de las dos secuelas a lo largo de una docena de episodios en torno al cofre de marras y el corazón delator de Davy Jones, aparte de los esfuerzos de reunir a los Lores de la Corte de Brethrenberar para liberar a la diosa Calypso, librar la última batalla en aguas internacionales, sortear algún escarceo amoroso por la quilla y demás subidones adrenalínicos. Lo

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Aprovéchate de las situaciones igual que haría Jack, con su gran ingenio y su sagacidad.

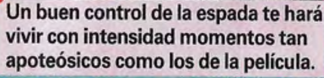
Para pasárselo pirata

Otro de los elementos destacados del juego, feliz contrapunto a su modo historia, es la proliferación de minijuegos, todos con el espíritu canalla y contumaz de los personajes de la aventura. Básicamente, juegos de azar y pata de palo como cartas y dados, ambientados de forma muy bucanera. Con un desarrollo sencillo pero muy adictivo, convenientemente explicado en un pequeño tutorial, y con apuestas virtuales y todo, son de lo mejorcito de cada casa. Aparte, cómo no, de diversos gadgets, extras desbloqueables y eventos secretos.









Un buen control de la espada te hará vivir con intensidad momentos tan apoteósicos como los de la película.







Ficha Técnica

Compañía
Disney

Género
Aventuras/Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+12 (Wii) y + 16

Cibercontacto
www.atworldsendgame.com

Espada nunchaka

Una de las principales innovaciones de la franquicia es su versión Wii, donde nos beneficiaremos de los mandos de la consola con fundamento. Así, con el Nunchuk en la mano izquierda y el Wiimote en la derecha, realizaremos combos básicos de batalla. Podremos mover el Wiimote en tres direcciones principales y combinarlas para ejecutar series de estocadas contra los malos. Mientras, con el botón Z bloquearemos sus golpes, con el C interactuaremos con el resto de personajes y con B utilizaremos los objetos del inventario. Sencillo pero eficaz y divertido. A darle al pinchauvas se ha dicho, espadachín.



normal. Por tanto, a nadie le extraña que el desarrollo del juego se contagie de tanto ajetreo, aunque bien canalizado en misiones de exploración y combate puro y duro.

Escenarios de película

Uno de los elementos principales radica en los escenarios de las contiendas: tanto prisiones como barcos o islas, muy bien ambientados todos ellos. A este respecto, tendremos un par de modos de juego adicionales para elegir, tanto el desafío, que ofrece tres tipos de retos, de combate (acabar con 15 enemigos), combo (conseguir encadenar 10 golpes) y botín (reunir un tesoro por valor de 250), como el duelo a sable partido. También ayuda a darle vidilla al juego algunos elementos tales como los numerosos y "jackanistas" QTE ("quick timer events"), que enfatizan la vertiente puzzlera e ingeniosa de la aventura. Ya se sabe que los corsarios no tenían ni un pelo de tonto, aunque se mazasen a ron. Capítulo aparte merecen los personajes. Porque, aunque el peso esencial se lo reparten Jack, Will, Elizabeth y Barbossa (con mínimas diferencias entre ellos, todo sea dicho) a lo largo de la aventura también nos topamos con secundarios de lujo como Teague, Mordillah, Cotton, Will Turner, Gibbs, Gobernador Swann, Tía Dalma, Davy Jones, James Norrington, Pintel, Ragetti, Mercer, Capitán Sao Feng, Lian, Tai Huang, Bart el Negro, Lord Cutler Beckett, Maccus, Angler, Brazo Eléctrico, Penrod, tres piratas genéricos.. Y por si fuera poco, figurantes con frase como algún tripulante de la Perla Negra, guardianes de la prisión, demonios esqueletos, posaderos, músicos, prostitutas y matones variados también asoman su careto. Un apartado gráfico irregular (las animaciones faciales están pilladísimas, aunque algunos escenarios brillan) y algunas ideas argumentales interesantes cumplen sobradamente con el objetivo final: comprarse el juego al lado del tanque de palomitas.

Guía de juego



Aparte de su versión Wii, pocos misterios ofrecen el resto de adaptaciones en consolas "mayores". Eso sí, hay que tener en cuenta algunas complicaciones a la hora de ejecutar ciertos combos avanzados con el joystick "corriente y moliente". Esto, unido a la lentitud de movimientos y ejecuciones, hacen que pensemos traicioneramente en juegos jurásicos de consolas (algunas texturas de escenarios también contribuyen lo suyo). Así que lo mejor es arrimarse a la "buena sombra" de Sparrow, el personaje lógicamente más mimado merced a sus movimientos especiales de sigilo, al estilo «Prince of Persia», aunque a veces las comparaciones son odiosas. En cuanto a armas a nuestra disposición, aparte de la espada tendremos granadas o pistolas. Un consejo: no tener piedad con el mobiliario, aunque algunas piezas sean pura antigüedad: guardan tesoros en su interior y, además, pueden activar trampas especiales para acabar con los villanos, algunos en tropel estilo «Dinasty Warriors». Y un último consejo para los wiinómanos: ten una muñequera cerca y no te frustres si pinchas en hueso repetidamente. Ya sabes: dar cera, pulir cera.





PS3

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Una de las franquicias roleras míticas desembarca en la PS3 demostrando cuáles pueden ser los poderes gráficos reales de la última gran consola del mercado. Gran libertad de acción y escenarios asombrosos son sus armas.

Congratulémonos todos porque, bien desde el principio, la PS3 (vía Xbox 360, todo hay que decirlo) llama a las puertas celestiales de Oblivion, aunque sea desde el telefonillo y diciendo aquello de "¿cartero comercial, me abre?". Porque el paso de una de las mejores sagas de la PC a los campos megaconsoleros nunca es fácil, sobre todo cuando ha contado con ciento y la madre de expansiones, algunas tan enormes como la segunda, «Shivering Isles», aquí escamoteada en favor de la primera, «Caballeros de los Nueve», que tampoco está mal pero, en fin, que no hay color, Marisol. Aunque tampoco pensemos que este nuevo esfuerzo de Bethesda entra por la puerta pequeña en la máquina de Sony. Ni mucho menos. Sobre todo, en su apabullante aspecto gráfico, con esos paisajes de Tamriel que dan ganas de patearlos con la mochila al hombro y olvidándose de la opción "viaje automático". Pero, aparte del look, el argumento de la franquicia también se respeta y resume de buena manera.

Amuleto poderoso

En el juego encarnaremos a un muchacho encarcelado que es testigo accidental, como en la peli de Harrison Ford, del asesinato del emperador Uriel Septim VII. El joven es depositario del objeto más poderoso del imperio: el

La calidad gráfica del juego nos permite apreciar cualquier detalle en los personajes.

Ficha Técnica

Compañía
Ubisoft

Género
Rol

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://oblivion.es.ubi.com/

Expansión controlada

▸ Seguro que a más de uno, mientras se pasmaba ante los escenarios naturales de la epopeya y la imaginativa sencillez de su manejo, se le apareció en la mente la figura de «The Legend of Zelda». Pues que baje a la Tierra porque fuentes de Bethesda han declarado que «Oblivion» es inviable para la Wii, evidentemente por la maquinaria gráfica que acarrea. Una llamada de atención que seguro escuchan los gurús de Nintendo, máxime cuando «Shivering Isles» ya se ha confirmado como la última expansión de tan legendaria franquicia. Eso sí, la puerta sigue entreabierta para futuras colaboraciones. Tiempo al tiempo.











Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

De clanes y brújulas

▸ Para disfrutar del universo de «Oblivion», nada mejor que echar mano de dos herramientas muy útiles: por un lado, los clanes o gremios más o menos herméticos (lógicamente el de ladrones o asesinos, aunque el de los guerreros es un primor de hospitalidad), y que nos resultarán de vital importancia para acceder a misiones y niveles más elevados dentro de la aventura. Y, para no perderse ni distraerse, ten a mano la "brújula mágica" que, aparte de localizar cada objeto importante, nos permite teletransportarnos tan ricamente para no eternizarnos "esperando el bus".



Amuleto de los Reyes, que sirve para mantener a raya las puertas a Oblivion, un plano más allá de los reinos mortales, donde la raza de los diablillos Daedra tiene su dulce hogar. Los jefes de cada uno de ellos, a su vez, tienen su propio reino o principado dimensional, para liar más la cosa. Entre ellos destaca el susodicho que, sin la protección del Amuleto de los Reyes, puede mandar a los suyos a la acera mortal y sembrar el caos. La misión principal del juego es encontrar a un heredero hasta ahora desconocido de Uriel Septim, la única persona capaz de usar el Amuleto de los Reyes y mantener el Imperio a salvo.

¿Misión principal? Más bien cientos de ellas, ya que la principal característica de este título reside en la gran libertad que se ofrece para que cada uno haga lo que le plazca. Quizá el elemento más destacado del juego sea su total libertad de acción y movimientos, tanta que algunos han hablado de "GTA de magia y espada". Literalmente tendremos decenas de misiones, tanto principales como secundarias, para campar por nuestras anchas en aquellas tierras con tanto oropel y vegetación. Y, sobre todo, un editor generoso para escoger habilidades sin encorsetarlas al personaje, ya que puedes crear y jugar con cualquier personaje que puedas imaginar, desde noble guerrero hasta un siniestro asesino o un hechicero con poderes ocultos. Un control sencillo, bien explicado en la primera mazmorra-tutorial, y unos combates de furia creciente completan una conversión de lo más inspirada, a pesar de los "racaneos".

Guía de juego



Evidentemente, nos encontramos ante un rol de lo más particular, ya que rompe las fronteras del género gracias a una libertad de acción que rige desde el mismísimo tutorial, donde podremos darle a los avatares masculinos y femeninos de las diez razas disponibles todo tipo de rasgos faciales imaginables. Las habilidades tampoco estarán encorsetadas como es tradición en el género, aunque es conveniente especializarte en una serie de campos al principio, desarrollando sus puntos fuertes como el sigilo, la capacidad atlética, los hechizos... En fin, que puedes construirte tu alter ego de cabeza a los pies. También el combate será más libre que un taxi en agosto, pudiendo ver a un mago sigiloso en vez de hechicero o un guerrero con la bolsa de pócimas llena. Be yourself, vamos. Menos mal que la brújula mágica de marras nos ayuda a no salirnos del camino. Eso, y los truquillos de rigor. Por ejemplo, para conseguir dinero fácilmente debes completa el tutorial e ir a la Ciudad Imperial, concretamente al distrito de Talos, para buscar a Dorian y hacer que te proponga un trabajo por menos de 20 créditos. Después, aunque quede de dudosa moral, mátale e investiga su cuerpo, pues tendrá 40 monedas de oro y algunos objetos, coge estos últimos antes que el oro y después deja una pequeña cantidad de dinero en el cuerpo, verás que no disminuirá. Como se ve, útil aunque pormenorizado y rastrero. La vida es dura en territorio mágico, jugón.

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

PS3

UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM

Más vale tarde que nunca, así que uno de los lanzamientos originales de la PS3 en USA llega a nuestros lares. Hablamos de «Untold Legends», franquicia que, aunque suene histórica, lleva únicamente un par de telediarios acuestas, y siempre de la mano de la PSP, con la que también se estrenó. Y la verdad es que, de momento, se maneja bastante mejor en territorio portátil, tal vez por el pago de la novatada que en líneas generales está suponiendo el estreno de la PS3. De todas formas, no hay que desdeñar este action RPG típicamente "hack'n'slash". Esto es, un mata-mata con la solvencia narrativa de Keith Baker, el autor de "Dragones y mazmorras", y con multitud de enemigos a los que darles boleto con cámara cenital omnipresente. Lo normal. También el argumento es de un clasicismo apabullante, pues presenta a un grupo salvaje de guerreros de élite que se revelan contra un rey que debe tomar medidas desesperadas contra el ataque de magia negra a su reino. Total, que los pobres mercenarios tiene que huir echando patas para que no se les echen los monárquicos encima. A lo largo de 30 niveles iremos desarrollando todo tipo de giros de guión y campos de batalla que nos iremos encontrando, con una mecánica férrea: luchar, recopilar objetos para subir de nivel y habilidades y seguir dándole a la espada. A la espada o al aluvión de armas que tendremos a nuestra disposición, así como pócimas, magias y todo tipo de items típicos de este tipo de aventuras. Típico. Adjetivo que se repite al ir superando fases, recorriendo escenarios (dotados de gráficos algo ralentizados e impropios de la consola) y ejecutando los combos de ataque, que vistos dos o tres, vistos todos. Un modo online también discreto (cooperativo para cuatro y contenidos descargables variados) aportan más rutina a un juego ni bueno ni malo sino todo lo contrario.

Tres eran tres

Uno de los elementos que disipan la sensación de monotonía del juego, aparte de entroncarlo con clasicazos como «Gauntlet» o «Baldur's Gate», es su posibilidad de elegir tres entre tres protagonistas: guerrero, exploradora y mago. Todos, cómo no, con sus habilidades, ataques y características propias. Así, el guerrero tendrá más aguante, la moza más rapidez y el mago, pues eso, más magia. ¿O qué esperabais?

Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
RPG/Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://darkkingdom.station.sony.com

Valoracion

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad


A FONDO A FONDO A FONDO


REVELA EL PASADO.
DESCUBRE LO
DESCONOCIDO
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
ANNIVERSARY
PlayStation
Games for Windows
DVD
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
PSP
WWW.TOMBRAIDER.COM
Games for Windows
eidos

PS2

TOMB RAIDER ANNIVERSARY



Parece que fue ayer, pero nuestra heroína virtual preferida ya tiene diez años largos. Para celebrarlo, qué mejor homenaje que lavarle la cara y cambiarle el motor de su primera aventura original.

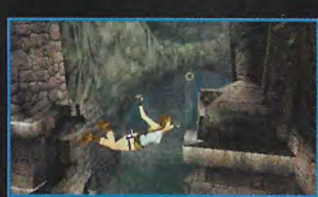
Un pequeño paso para una arqueóloga superstar pero una gran zancada para la historia de los videojuegos. Así se podría resumir la irrupción de Lara Croft en el mundillo ludópata allá por 1996 (en realidad son once, pero bueno). Y eso que su estreno pasó algo desapercibido en un primer momento, cosa que no le impidió vender 32 millones de copias durante este período (un millón sólo en España). Ahora, Crystal Dynamics se propone homenajear a su musa con un remake de aquel juego original que, en realidad, es una ampliación del mismo gracias a la aplicación de la tecnología punta presente en «Legends», su última entrega que sirvió para reconciliar a la heroína con el gran público tras una racha de secuelas que fueron de mal en peor. Hablando en plata: de los 400 polígonos del juego original se han pasado a los 7.000 actuales, para que Lara luzca con plenitud de facultades mentales y, sobre todo, físicas.

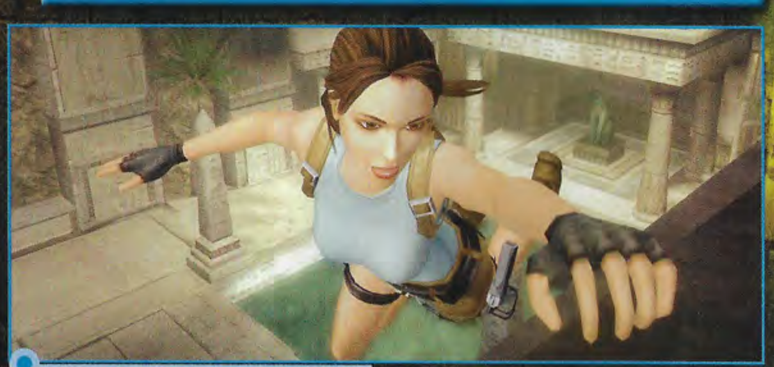
Espíritu de la primera

Como sabrán los más veteranos del lugar, este primer «Tomb Raider» sigue las aventuras de la "Indiana Jones" con pedigrí aristocrático llamada Lara Croft, tras ser contratada por un poderoso sindicato para recuperar un místico objeto llamado Scion. Después de descubrir que está siendo utilizada como

Pequeña gran consola

Aunque sea de puntillas (de momento), es obligatorio pasar por la excelente versión PSP del título, sin duda la que más innovaciones aporta. Por ejemplo, con ese modo desafío maestro para emprender carreras de Puntos de control para uno o dos jugadores y competir cuerpo a cuerpo en pruebas cronometradas de obstáculos exclusiva; ese modo profesional para dos jugadores vía Wi-Fi donde competiremos para ver quién puede coleccionar el mayor número de artefactos, al tiempo que intenta obstaculizar a su rival utilizando trampas y armas o, en fin, extras tan interesantes como imágenes exclusivas, fondos de pantalla 3D, melodías o "skins" de Lara. Un lujo.





Lara vuelve a sus orígenes y se sumerge a fondo en la aventura.

Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Aventura/Acción

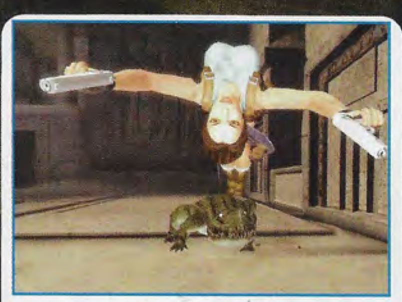
Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.tombraider.com

Enemigos íntimos

¿Quién no se acuerda de esos seres sobrenaturales y malencarados o, sobre todo, de ese mítico T-Rex que nos hacía la vida imposible en el primer «Tomb Raider». Pues ahora, como no podía ser menos, esos enemigos sobrecogedores han sido perfectamente customizados y dotados de nuevos y sanguinarios poderes. Así, lobos, osos, cocodrilos, monstruos variados y el gran T-Rex poseerán una Inteligencia Artificial que les dotará de un comportamiento más variado en combate. Y cuidadín que no hay enemigo pequeño.



mero peón de una gran conspiración, Lara decide que debe descubrir por sus propios medios, el misterio que alberga este antiguo artefacto. Echando un vistazo al primer escenario peruano comprobamos cómo se ha lavado la cara al juego (un poco como el efecto perpetrado por «Final Fantasy III»): lo que en un principio era una secuencia cinemática sin más, ahora se ha desgajado en dos escenas independientes con un nexo jugable entre ambas. Una



característica que, de paso, sirve para comprobar cómo le ha afectado el lifting a Larita y, cómo no, a los escenarios de la primera aventura, como Grecia, Egipto o el mentado Perú, ahora presentes de una forma espectacular.
Aparte, el entorno dinámico permite múltiples opciones de juego así como también abre nuevos entornos y caminos por explorar, con territorios ignotos y entornos misteriosos. Si a esto le añadimos unos puzzles aún más complicados que en el juego original (por ejemplo, lo que antes bastaba con mover una palanca ahora tendremos que activar dos mecanismos contrarreloj) y unos movimientos de nuestra chica mucho más fluidos y ricos, está claro que nos encontramos ante una ocasión única para comparar que, a veces, cualquier tiempo pasado fue mejor solo si se restaura en el presente. Justamente lo que le ha sucedido a, según el libro Guinness, el personaje femenino más importante en la historia de los videojuegos. Ahí queda eso.

Guía de juego



Esta nueva versión tiene su lado positivo y su negativo, en cuanto a jugabilidad y complicación se refiere. Por una parte, tenemos la tajada plataformera, menos exigente que la original y en la que Lara podrá resolver y solventar obstáculos con más manga ancha y con el uso más amplio del garfio. Aparte, los puzzles también obedecen



a su lógica interna para que no sea posible resolverlos al tuntún, como en la primera parte. Sin embargo, los combates nos obligarán a exprimir los nuevos combos y ataques de nuestra chica de forma exhaustiva. No hay más que ver cómo se las gastan enemigos animales antes algo amaestrados como los gorilas o los leones. Afortunadamente, uno de los aspectos más pulidos de la nueva versión es la posibilidad de saltar, brincar o agarrarse a salientes del terreno, por si acaso hay que salir por patas. Ya se sabe que, en el fondo, las habilidades peleonas de Lara no han sido nunca su fuerte...



PS2

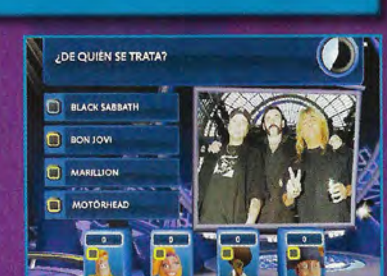
BUZZ! EL MEGA CONCURSO

Ea, pues ya tenemos otra nueva entrega del concursazo más empollón y marchoso del panorama jugón, por si estabas ávido de demostrar al mundo lo listo que eres. Y, en esta ocasión, sin especialidades de la casa, ni musicales ni deportivas. Preguntas a cascoporrode cine, TV, cultura basura (digo, popular...) y, encima, de lo más actualizadas y hasta cotillas, que solo falta una sobre cuál es el antro preferido de Paquirrín. Así, disfrutaremos de cinco mil cuestiones (con tres niveles de dificultad), también con su vena retro a punto (no falta ABBA ni folclóricas como Saritísima en el saco), medio millar de imágenes, cien fotos de famosos, cincuenta clips de vídeo... Un estupendo despliegue que, evidentemente, es lo más destacado de una franquicia que se mueve menos que el portero de un futbolín en cuanto a novedades e innovaciones. Aunque haberlas haylas, empezando por una intro divertida en la que el Pepe Sonrisas Buzz va recogiendo a los concursantes como si fueran ofertas de supermercado y siguiendo con la inclusión de nuevos personajillos como una abuelita Paz, un luchador enmascarado mejicano a lo Super Nacho y, hablando de superhéroes, la presentación en sociedad de QuizMan, una mezcla entre DuffMan y Julián Muñoz con el pijama del trullo. También los comentarios mordaces de Buzz y la gentil Rose incorporan alguna pullita nueva a su repertorio, aunque tanto el estudio-escenario como las imágenes y cortinillas de transición parecen de una tele local de Tercera. En fin, pecata minuta porque lo que importa realmente es la calidad e ingenio de las preguntas y el ritmillo del concurso. Algo que, desde luego, se supera con nota una vez más. ¿Cuánto vale un café en la Moncloa?

Concursando con los demás

▶ Otro de los "empujes" destacados del juego es su tajada multijugadora, con una serie de mejoras interesantes y nuevas pruebas tales como la elección de temas (tanto el fetén para ti como el chungo para el adversario), el modo Cuenta Atrás y demás sorpresillas. Todo, para hasta ocho concursantes, por lo que, lógicamente, tendremos que tener un segundo pack de pulsadores. Pero no me digas que, a estas alturas, este es tu primer «Buzz», ¿no?





Pon a prueba tus conocimientos en las materias más variadas.

Valoración

Gráficos ■■□□□□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Quiz

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.buzthegame.com






PlayStation.2
Freshly baked hot pizza
En directo en tu salón
Participa en el más emocionante de los concursos sin levantarte del sofá. Demuestra quién es el que más sabe de Cultura, Cine, Deportes, Actualidad, Música... y ahora hasta 8 jugadores. Responde a más de 5.000 preguntas, cientos de fotos y vídeos. Pulsa el Buzzer antes que los demás rivales. Esto no es un juego, es El Mega Concurso.
BUZZ! EL MEGA CONCURSO
12+
www.pegi.info
BuzzTheGame.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™: The Mega Quiz ©2007 Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Ltd. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PS2

EVERYBODY'S TENNIS

Seguro que más de uno y de dos recordáis «Everybody's Golf», un divertido y burbujeante juego para la viejuna PSOne en el que ponía el deporte del palo y la pelotita al alcance del pueblo llano (o subterráneo) gracias a su filón mega-arcade y a sus personajillos extravagantes. Estos dos ases en la manga también han servido para que Clap Hanz nos endiñe una versión con la raqueta por montera. Esto es, cascabeleo para todos los públicos pero, al menos, con unas gotas de simulación que siempre se agradecen. Y directo al grano, que es lo bueno. Así, tendremos solo dos modos de juego, el torneo para ir escalando en la ATP y, de paso, desbloquear ítems como pistas, trajes, accesorios y tenistas carpetovetónicos, que es lo que en el fondo mola, y un modo arcade para el típico «aquí te pillo, aquí te mato. Aparte, también podremos echar partidos de dobles, sobre todo en el modo torneo (o desafío), aunque aquí la dificultad es más permisible que en un colegio de pago: con cuatro partidos ganados ya casi estás tuteando al Nadal de turno. Así las cosas, lo más gracioso es ver cómo se desenvuelven los notas sobre las pistas (tierra, hierba y sintética, más algunas invitadas exóticas como el Lejano Oeste, el Polo Norte, la Roma turística...), cada uno con sus habilidades particulares, sus berrinches y sus celebraciones. Un control evidentemente más sencillo que el mecanismo de un pistacho (solo tres botones y la cruceta) hacen que el juego sea coser y cantar, a no ser que le demos al multijugador, su opción más atractiva. Doblajes al castellano (sin comentarista dicharachero) y buen look sin aspavientos suben a la red una pachanguita no recomendada para fans de Wimbledon.



Con efecto cabezón

▶ A pesar de su naturaleza gansa y despiporrante, el juego se pone serio cuando hay pelotas en juego. Esto es, tendremos que hilar fino para que no se nos vaya la bola a la grada cuando saquemos o, al golpear con efecto, no nos la tragemos estrepitosamente. Lástima que los botes no sean del todo verosímiles y que los "smatchs" sean de ciencia-ficción. Una cosa por otra.



Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Deporte

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.everybodytennis.com

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□

PS2

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

El bueno de Naruto vuelve a saltar a nuestro panorama consolero después de medio año del «Ultimate Ninja», y cuando en territorio japo y yanqui ya van por el tercero. Aunque, para salto, el que ha dado en este título, ya que se sobrepone al beat pegador habitual para camuflarlo bajo unos toques de RPG y exploración. Por si fuera poco, abandona el clásico look cel-shaded para pasarse al mundo tridimensional. ¿Muchas emociones juntas? Tampoco hay que llevarse las manos a la cabeza, y eso que también la trama presenta novedades importantes, pues nos situamos en pleno entrenamiento de Naruto como ninja, con Hatake como sensei y Chouji, Sasuke, Shikamaru, Neji, Kakashi y Gaara como escuderos de lujo. Todos ellos, y tras un breve tutorial, tendrán que liquidar enemigos a manos llenas, utilizando movimientos de combate cuerpo a cuerpo o armas de largo alcance como los shurikens y las cartas explosivas, dentro de unos escenarios limitados pero extensísimos, en lo que supone uno de los puntos fuertes del juego. Quizá el fallo más garrafal, a este respecto, sea la no inclusión de un modo para dos jugadores, que le vendría que ni pintado considerando su extensión y sus características "multienemistosas". Pero solo ante el peligro también luce lo suyo, puesto que su sencillo manejo propiciará una escabechina entre tanto FX y tantos villanos simultáneos en las batallas. Aparte, Naruto deberá llevar a cabo una serie de misiones para que quede clara su intención rolera: encargos variados como compras, protección, liquidación y demás recados lineales. Para darle un poco de vidilla, Naruto también contará con movimientos especiales logrados a base de diversas fichas geométricas de colores que aportarán mejoras al héroe. En fin, una pequeña revolución contenida.









Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Lucha

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.es.atari.com

Anime-ado combate

▸ Aunque se vista de RPG, la esencia del juego sigue siendo peleona. Así, tendremos dos tipos de combate, los ataque "melee" y los de uno contra uno o uno contra dos. Los primeros están marcados por la poca IA de los bandidos que nos acosarán y que se resuelven con combos machacabotones. En cuanto a los segundos, tienen más interés ya que implican a personajes principales. La mecánica es sencilla: L1 para fijar al enemigo, L2 y R2 para técnicas especiales (ojo a la sexy no jutsu, una ilusión de chica en bikini para confundir al enemigo que como tal se convierte Naruto, el muy truhán) y los cuatro botones principales para saltar, ataque fuerte y débil y agarrar objetos. También podemos convertirnos en zorro-demonio brevemente en plan modo furia y recuperaremos energías gracias a los chakras.



Valoración

Gráficos
■■■■□□

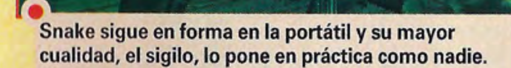
Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

A FONDO A FONDO A FONDO

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS


Snake sigue en forma en la portátil y su mayor cualidad, el sigilo, lo pone en práctica como nadie.









Tecnología al servicio de los espías

▶ El mundo virtual de «Metal Gear» siempre se ha caracterizado por ofrecer lo último en tecnología, pero en PSP trasciende las fronteras del juego. «Portable Ops» incorpora mejor que nadie el WiFi en su juego, ya que si la conectas por la calle podrá generar, al pasar cerca de una red inalámbrica, un soldado nuevo de forma aleatoria para que lo reclutemos. En Japón, también varían las características del juego según en qué punto nos encontremos jugando, gracias al GPS que allí lleva tiempo disponible para PSP. Por último, la retahíla de modos online aseguran una larga vida, y desde diferentes puntos de vista, a este título. ¿James Bond? Los artilugios más modernos han cambiado de dueño.



Después de un notable empacho de "acidez" con Snake en PSP, por fin la coletilla Solid hace presencia en la portátil de Sony, y esta vez parece que por todo lo alto.

«Metal Gear Solid: Portable Ops» es la encarnación de aquello que todo seguidor de la serie y que le guste moverse había soñado: un genuino Metal Gear de los de toda la vida, que continúa la historia principal de la saga y nos hace profundizar en los aspectos más desconocidos de Big Boss, el padre de Solid Snake y la persona con la que comenzó la leyenda.

La historia está ambientada en Colombia, 6 años después de los acontecimientos de «MGS3: Snake Eater». Al contrario que en todas las ocasiones anteriores, en «Portable Ops» no tenemos una larga introducción que nos meta en antecedentes, sino que la cosa va a saco. Big Boss está recluido y tiene una severa amnesia, lo cual ayuda para que poco a poco nos vayamos enterando de qué va todo. Personajes clave, como Roy Campbell, irán apareciendo y cambiando el rumbo de los acontecimientos, con un argumento que integra una vez más la guerra fría y los armamentos nucleares.

La parte realmente original está en su jugabilidad. Por primera vez, y como adelanto a lo que será «MGS4», podremos elegir



entre actuar en solitario o bien reclutar a diferentes soldados que nos encontremos. La estrategia cobra una importancia inusitada: tras establecer un "cuartel general", podremos acceder a un mapa táctico desde donde dirigir nuestros movimientos y los de los soldados reclutados.

Prodigio técnico en PSP

Técnicamente, se podría decir que es, junto con «Tekken Dark Resurrection», el título más impresionante que ha pasado por PSP. Unos gráficos muy cercanos a las versiones de plataformas superiores, con una calidad de texturas y una suavidad de movimientos inusitada en la plataforma portátil. También un excelente trabajo en el sonido, con las voces originales de la serie (en perfecto inglés) que acompañan a las escenas cinemáticas. Respecto a estas últimas, decir que están realizadas con el mismo diseño que ya nos sorprendió gratamente en «MGS: Digital Graphic Novel». Después de oír todo esto, poca gente se imaginaría que «Portable Ops» tiene un importante defecto: su enfoque de juego. Dado que se trata de un título para una portátil, en la que supuestamente nos gustaría jugar en el metro o durante sesiones cortas, este título exige un alto nivel de concentración y partidas prolongadas, lo que a más de uno le puede echar para atrás. La profundidad de la historia, los fantásticos apartados técnicos y la inmensa cantidad de posibilidades multimedia gala convencerán al resto de que, si bien no es el título ideal para una portátil, es un indispensable dentro de los amantes de los grandes juegos. Paradojas que sólo Snake puede permitirse.

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■□□

Compañía
Konami

Género
Acción/Estrategia

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://es.games.konami-europe.com

PSP: Territorio exclusivo

La PSP ha resultado ser el último valuarte para el equipo de Kojima Productions. Esta es el cuarto juego desarrollado especialmente para este sistema. Los dos primeros fueron los spin-off Ac!d, que proponían historias alternativas con Snake pero jugándolo al estilo estrategia por turnos y con cartas. Un cambio demasiado radical en su planteamiento, que sin embargo funcionaba muy bien para la forma de jugar en una portátil. Después apareció Digital Graphic Novel, una adaptación del cómic de Ashley Wood basado en la primera aventura para PlayStation, que no era un juego propiamente dicho, sino una especie de novela gráfica con algunos elementos interactivos.

Guía de juego



«Portable Ops» es un Metal Gear Solid de toda la vida, lo que significa sencillamente una cosa: que no te vea nadie. Ir directo al enemigo siempre acaba con nuestros huesos en el frío suelo, por lo que es mejor rodearlos y tomarse su tiempo para llegar a determinados puntos. Por desgracia, el control analógico no es tan preciso como en PS2, y hay que tener mucho más cuidado a la hora de pulsar el pad para sorprender por la espalda a los enemigos. Yendo a saco para terminar la aventura no



nos durará ni 10 horas, pero el juguillo del tema está en exprimir las posibilidades que nos propone el nuevo enfoque estratégico. Desde el mapa táctico podemos acceder a determinadas áreas para cumplir misiones, y acompañarnos por determinados soldados será más útil en algunas ocasiones. Así, habrá que tener en cuenta las características de cada uno de ellos: niveles de sigilo, capacidad para curar, puntería... No hay que olvidar que también puedes reclutar nuevos personajes si andas por ahí con la consola encendida y el Wi-Fi activado. Aeropuertos, bibliotecas, empresas, particulares... cualquier red sirve para generar un soldado aleatoriamente. Un puntazo que potencia, y mucho, las funcionalidades portátiles.





TEXTOS: MARIO GÓMEZ

RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA

Cuando eres un héroe, lo eres a tiempo completo. Aunque Ratchet y Clank se encontraban de vacaciones, el deber les obliga a acudir al rescate una chica secuestrada. Siguiendo su rastro, descubrirán a una raza olvidada de genios tecnológicos llamados los Tecnomitas, en lo que será el comienzo de una aventura. Este nuevo juego de «Ratchet y Clank» tiene bastante que ver con su predecesor en la PS2, pero hay que decir que el nuevo título supera al anterior en casi todos los aspectos, lo cual es una agradable sorpresa. Hay que destacar que el control no se resiente al pasar a la portátil, ya que la cámara automática se porta estupendamente. Gráficamente, el juego es muy atractivo y colorido, y aunque a veces la panatalla está muy llena, nunca se ralentiza. Sobre la mecánica, como en todos los títulos de esta saga el plato fuerte son las armas que usa el amigo Ratchet, y podemos decir que no dejan nada que desear ni en variedad ni en calidad. Tienes desde las armas más básicas, como elLacerador (un típico rifle láser) hasta rifles que disparan robots asesinos o una pistola que libera un enjambre de abejas salvajes, sin olvidarnos del célebre rayo reductor, por supuesto. Todas con sus correspondientes potenciadores para aumentar la diversión. Hay que prestar atención a Clank, que no está como simple mascota, sino que puede entrar en zonas inaccesibles para Ratchet e incluso controlar a otros robots para resolver puzzles. Pero su momento estelar es cuando se convierte en una espectacular nave de guerra y sale al espacio enfrentándose en solitario a una nube de enemigos. ¡Vaya con el robotijo! La guinda del pastel es el excelente modo multijugador, con cantidad de mapas para competir. Como veis, estamos ante uno de los juegos más redondos para la PSP. ¡Recomendado!

Desde armas básicas a las más sofisticadas, Ratchet siempre pertrechado.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Plataformas/Aventuras

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.yuorpsp.com

El Modo Desafío

Una vez te cargues al último jefe, tendrás la opción de disputar el estupendo Modo Desafío. Éste consiste en completar el juego desde el principio, pero contando con todas las mejoras y armas obtenidas y debiendo superar un nivel de dificultad mayor. Ojo, porque hay un montón de variantes de las armas que sólo puedes obtener jugando en este modo. Además, cuando venzas a los enemigos lograrás mayores bonificaciones. ¡A ver si puedes con él!



Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■□□

3+
www.pegi.info

smashcourttennis3.com









BANDAI NAMCO Games

namco



www.yourpsp.com

Los 16 mejores jugadores del mundo te esperan al otro lado de la pista.
Vénceles en todas las superficies y sabrás que se siente al ser en nº 1 del Tenis Mundial.




¡VIVE Y MUERE POR LA ESPADA!
PS2
PlayStation 2
Piratas del Caribe
En el fin del mundo
SONY
PSP
Piratas del Caribe
En el fin del mundo
PlayStation 2
Piratas del Caribe
En el fin del mundo
12+
12+
16+
www.pegi.info
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PLAYSTATION 3

PSP

Legend of the Dragon

«Legend of the Dragon» es un juego que en principio puede mosquear, por estar basado en una serie de animación no demasiado conocida. "¿Ein?", musitará el jugón con aire escéptico, mientras observa la no muy inspirada ilustración de la carátula. Pero no dejes que eso te engañe, este juego de lucha tiene un aspecto gráfico bastante atractivo, con personajes grandes y bien modelados que se mueven con mucha fluidez. El argumento recuerda bastante al del anime clásico "Los caballeros del zodiaco", y es que los protagonistas son los guardianes de doce templos sagrados, cada uno consagrado a un signo del horóscopo chino. La misión consistirá en proteger estos templos de un señor oscuro con muy mal talante. Nuestros luchadores pueden combatir en modo humano o convertirse en un guerrero zodiacal capaz de realizar espectaculares ataques energéticos. A diferencia de otros juegos, estos ataques no se realizan con combinaciones de movimientos muy elaboradas: simplemente debemos pulsar tres botones a la vez, momento en el que escogeremos entre distintos tipos de superataques, a cual más espectacular. Podemos aumentar el daño realizado introduciendo una secuencia aleatoria de botones, que nuestro contrario deberá intentar repetir. Los movimientos y combos normales también son muy sencillos de ejecutar (el doble salto es realmente espectacular), y además contaremos con un práctico tutorial y un modo de entrenamiento para convertirnos en maestros en muy poco tiempo. Con sus 19 personajes, varios modos de juego y el aliciente de su sencillez, «Legend of the Dragon» supone una agradable sorpresa en el género de lucha para la PSP.



Cuéntame un cuento

Los protagonistas principales del modo Historia son los mellizos Ang y Leng. Ang, elegido Dragón Dorado, deberá derrotar a los guardianes de los doce templos como entrenamiento para enfrentarse al malo definitivo. Pero resulta que Leng, la chica, había sido la elegida en un principio, y está muy enfadada. Así pues, también podrás manejarla a ella, aunque su motivació será la venganza. A medida que vayas derrotando rivales, puedes ir uniéndolos a tu bando e incluso manejarlos durante varias misiones. Además, las victorias te concederán unas gemas mágicas que podrás usar para mejorar habilidades específicas del personaje, distribuyéndolas como te apetezca.

Ficha Técnica

- **Compañía:** Proein
- **Género:** Lucha
- **Lanzamiento:** Mayo
- **Dirigido a ...:** + 12 años
- **Cibercontacto:** www.legendofthedragon.com

Valoración

- **Gráficos:** 4/6
- **Jugabilidad:** 5/6
- **Sonido/FX:** 4/6
- **Originalidad:** 2/6

CAMBIA TU MUNDO

"Es el mayor desafío con el que nos hemos topado en PSP.Y mucho ha tardado".
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION

"Un original y divertido reto a tu inteligencia".
PLAYMANÍA

"Una de las alternativas más originales e interesantes que verán la luz en PSP".
MERISTATION

CRUSH™

Prepárate para una aventura que hará que tu cerebro se retuerza.
Ayuda a Danny a solucionar los rompecabezas de su mundo alternativo entre las 2D y las 3D y regresa dispuesto a vencer sus pesadillas para conseguir que por fin tenga dulces sueños.







www.sega-europe.com

Wii

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

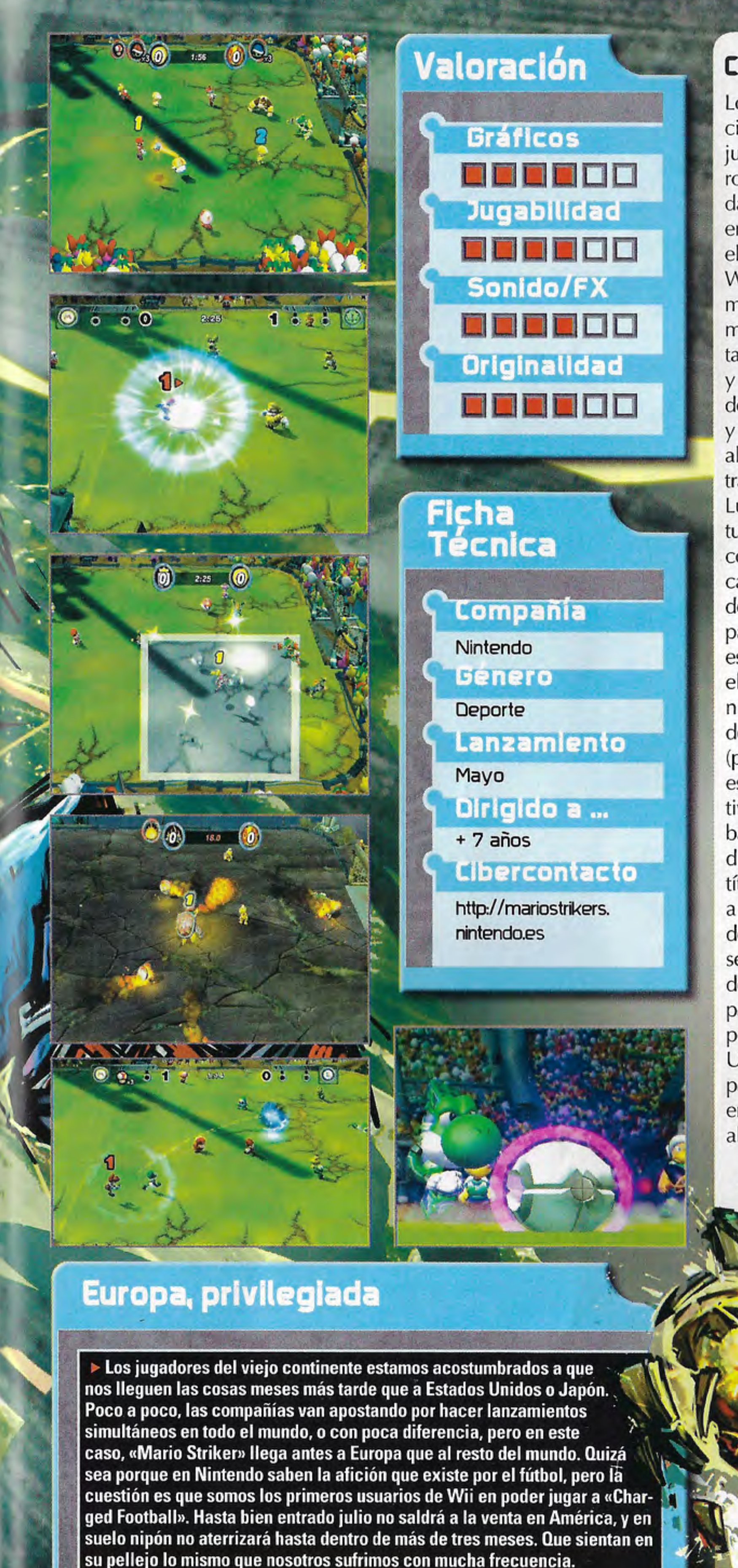
El fútbol llega a tu Wii con la particular visión de Nintendo del deporte más practicado en nuestro país.

Comienzan a llegar los juegos por los que los usuarios más habituales y fieles a Nintendo se compran la Wii o lo harán a muy corto plazo. Mario ha dejado muy claro con el paso de los años que no hay disciplina deportiva que se le resista: tenis, golf, baloncesto, karts… y en este caso, el fútbol. «Mario Strikers Charged Football» es la continuación del juego con el mismo nombre que llegó hace un par de años para GameCube. Toma todas las bases que entonces funcionaron y las perfila lo justo y necesario para mantener la fórmula del éxito y ofrecer algunas novedades. Hablamos de un juego puramente arcade, sin reglas, donde todo vale. No se sancionarán las faltas y tendremos al uso objetos de todo tipo, a lo «Mario Kart»: conchas, pieles de plátano, bombas, setas… y alguna que otra habilidad exclusiva de cada capitán. Y hablando de capitanes, podremos seleccionar entre Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoghi, Donkey Kong, Bowser, Wario y Waluigi, y alguno que otro oculto. En cuanto a la jugabilidad, el equipo de Next Level Games, encargados de desarrollar el juego, han optado muy inteligente por mantener un estilo "clásico", más cercano a un mando tradicional, sin florituras. Así, el control es accesible, cómodo, efectivo y eficaz. Con un movimiento seco del Wiimote realizamos una entrada fuerte contra el rival, y con un golpe de Nunchuk, cambiamos el objeto a usar.



Al fin juego online

▸ Por fin se estrena en Europa el juego a través de Internet en Wii. Y lo hace con unos principios muy similares a los que se estrenó Nintendo DS con «Mario Kart» hace año y medio. Los tres principios son: seguro, sencillo y gratuito. No requiere ningún registro o pago, por lo que empezamos a competir de forma casi instantánea. Se muestra estable en las conexiones y con poco retraso. Lástima que esté muy limitado. Primero, porque sólo se pueden conectar dos consolas y no cuatro. Segundo, porque cada zona tiene su propio servidor (no podremos jugar con americanos ni japoneses y viceversa), y tercero porque aunque ya tengamos un código en la consola Wii, tendremos que usar uno nuevo por cada uno de los Mii que usemos.



Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Deporte

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
http://mariostrikers.nintendo.es

Como el "furbito"

Los partidos son cinco contra cinco, a saber: un capitán, tres jugadores secundarios y el portero, establecido por defecto. Es fundamental encontrar un equilibrio entre las habilidades del capitán y el resto del equipo. Si optamos por Wario, por ejemplo, con un golpe muy fuerte pero lento de movimientos, habrá que complementarlo en ataque con alguien rápido y que tenga buen pase. Si nos decantamos por Daisy, más ligera y técnica, sería idóneo buscar alguien que disparara auténticos trallazos. Otros, como Mario o Luigi, son equilibrados en sus virtudes, por los que permiten más combinaciones sin llegar a destacar de forma evidente en ninguna de sus cualidades. Además de los partidos amistosos o las copas establecidas como pequeñas ligas eliminatorias, encontramos contenido adicional que alarga la vida del juego en modo un jugador (para el multiplayer, ya tenemos el estrenado modo online).En definitiva, «Mario Strikers Charged Football» es un juego equilibrado, divertido, accesible y uno de los títulos más importantes que llegan a Wii durante el primer semestre del año. Gráficamente cumple, sin ser una maravilla, y resultará demasiado parecido al original para muchos, lo que puede ser un punto a su favor o en su contra. Una compra muy recomendada para los usuarios que ansían enfrentamiento contra sus amigos al máximo nivel.

Guía de juego

La gran peculiaridad de los capitanes respecto al resto del equipo es que pueden ejecutar supertrallazos. Si el líder de nuestro equipo se hace con la pelota y mantiene durante unos segundos el botón de tiro sujeto, aparecerá un medidor semicircular para hacer un tiro espectacular. Conseguiremos disparar 4, 5 ó 6 balones a la vez si apretamos de nuevo el B en el momento justo. Y depende de donde paremos la barra, los tiros irán más o menos rápidos. La vista del portero que tenga que parar los goles pasará a primera persona y apuntando directamente con el Wiimote a la pantalla, tendremos que parar los tiros. Durante el partido, el control es más sencillo. Con el balón en posesión, con el A hacemos un pase y con el B un tiro. Si lo hacemos con el Z pulsado, el balón cogerá elevación.. El gatillo C lanza todo tipo de objetos y con la cruceta hacemos los regates. En defensa, el A cambia de jugador, y con un movimiento de mando, cargamos contra el rival a lo bestia. Si al golpear al rival, éste no tiene el balón en los pies, se le premiará con un objeto a utilizar en nuestra contra.

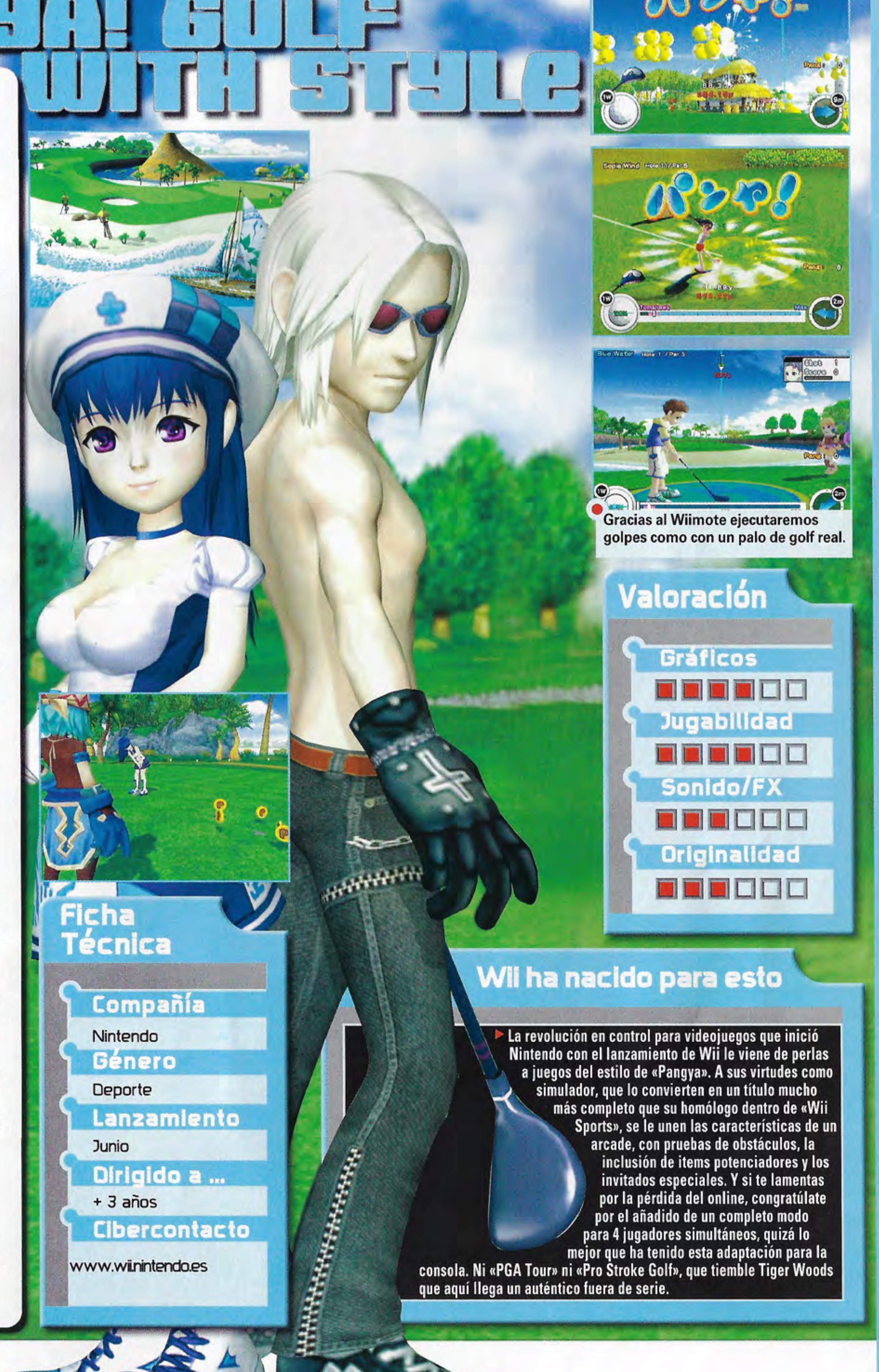
Europa, privilegiada

► Los jugadores del viejo continente estamos acostumbrados a que nos lleguen las cosas meses más tarde que a Estados Unidos o Japón. Poco a poco, las compañías van apostando por hacer lanzamientos simultáneos en todo el mundo, o con poca diferencia, pero en este caso, «Mario Striker» llega antes a Europa que al resto del mundo. Quizá sea porque en Nintendo saben la afición que existe por el fútbol, pero la cuestión es que somos los primeros usuarios de Wii en poder jugar a «Charged Football». Hasta bien entrado julio no saldrá a la venta en América, y en suelo nipón no aterrizará hasta dentro de más de tres meses. Que sientan en su pellejo lo mismo que nosotros sufrimos con mucha frecuencia.

Wii

PANGYA! GOLF WITH STYLE

Los elitistas partidos de golf en los clubes de campo están cerca de dejar de ser tan exclusivos. Y la culpa de todo la tiene la Wii, que desde su lanzamiento está cambiando la forma de jugar en millones de hogares de todo el mundo. El primer título exclusivo de esta disciplina deportiva para la consola de Nintendo en aparecer para nuestro mercado es «Pangya», un título con larga tradición en PC y gran éxito en oriente. «Pangya» es un atractivo simulador-arcade de golf, que mezcla el estilo de la conocida serie «Everybody's» en su apariencia y buenas dosis de realismo en su jugabilidad. Evidentemente, el punto fuerte se encuentra en la fidedigna representación de los movimientos propios de este juego, que además está facilitado con un intuitivo interfaz y tutorial. El título original basaba la artillería pesada de su diversión en las partidas online, que, al no estar asentada en esta plataforma, ha cambiado su orientación internetera por partidas multijugador en la tradición de Nintendo. La adaptación a consola ha corrido a cargo de Tecmo, y las buenas maneras se notan desde el principio. Conocidos son sus esfuerzos para exprimir el hardware de cada plataforma en la que lanzan sus juegos, y Wii, pese a su supuesta inferioridad técnica, luce estupendamente, con amplísimos escenarios de horizonte lejano -sin trucos de nieblas ni similares-, y unos personajes perfectamente integrados dentro de su desenfadado estilo. La sencillez del manejo y la diversión para toda la familia son las claves que hacen de «Pangya» un juego perfecto para esta plataforma. Probablemente veamos más títulos basados en un deporte tan fácilmente adaptable a Wii, pero las posibilidades de diversión ya alcanzan sus cotas máximas en este título.



Gracias al Wiimote ejecutaremos golpes como con un palo de golf real.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Deporte

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.wiinintendo.es

Wii ha nacido para esto

La revolución en control para videojuegos que inició Nintendo con el lanzamiento de Wii le viene de perlas a juegos del estilo de «Pangya». A sus virtudes como simulador, que lo convierten en un título mucho más completo que su homólogo dentro de «Wii Sports», se le unen las características de un arcade, con pruebas de obstáculos, la inclusión de items potenciadores y los invitados especiales. Y si te lamentas por la pérdida del online, congratúlate por el añadido de un completo modo para 4 jugadores simultáneos, quizá lo mejor que ha tenido esta adaptación para la consola. Ni «PGA Tour» ni «Pro Stroke Golf», que tiemble Tiger Woods que aquí llega un auténtico fuera de serie.


NINTENDO DS
The Pokémon Company
Pokémon Ranger
LLEGA UNA NUEVA
FORMA DE CAPTURARLOS
ENFRÉNTATE A UN
GRAN DESAFÍO
Adéntrate en la región de Fiore convertido en un Pokémon Ranger y usa los poderes de los Pokémon para superar las misiones.
3D
3+
www.pegi.info

Wii

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

La saga más bruta del mundo de la lucha se estrena en Wii con todas sus costumbres intactas y un puñado de novedades. La última entrega de la franquicia de incontables continuaciones, llega para llenar un hueco que aún tenían los usuarios de Wii en el género de la lucha, y los programadores no han querido dejar pasar la oportunidad de llevar los fatalities a un nuevo nivel con el mando de la consola. El control es una mezcla de la jugabilidad tradicional con los elementos propios del Wiimote. Los movimientos se ejecutan con una facilidad sorprendente, incluso las combinaciones más complicadas, haciendo un uso integral de las posibilidades del nunchaku. Los más torpes con el control pad tradicional agradecerán la sencillez en la adaptación de movimientos como la "media luna" o el típico sho-ryu-ken (delante, abajo, diagonal abajo-delante), consiguiendo ejecutar hasta los fatalities más complejos de una forma bastante asequible. Otras novedades del título respecto a sus predecesores son las posibilidades de edición personajes o los propios movimientos finales y un mejorado modo aventura, aunque son meros añadidos a la chicha (nunca mejor dicho) del juego. Las escalofriantes palizas que podemos darnos en un One on One están gráficamente muy conseguidas, con multitud de efectos de luces y deformaciones, así como unos personajes gigantescos en pantalla. De sonido, sólo recomendarte el uso de Armageddon si no sufres dolencias cardiacas, porque son francamente impactantes. Su vocación arcade y gran cantidad de modos extra le aseguran unas cuantas horas de diversión garantizada, y si encima le añadimos el encanto que siempre ha tenido eso de acabar literalmente con nuestros enemigos, unas partidas a dobles siempre serán motivo de piques constantes.



Cómo no que no falten los fatalities para asestar el definitivo golpe final.

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
http://splintercell.es.ubi.com

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■□□□□

Rojo intravenoso en Wii

Muchos temían que el tópico de que Nintendo limitaba la orientación de los títulos publicados para sus consolas a un público infantil se trasladase a Wii. Desde luego, nada más lejos de la realidad y ningún ejemplo mejor que el «Mortal Kombat Armageddon. Más allá de ser una simple recopilación, los 60 personajes de este juego (con la aparición estelar de un sanguinario y divertido "Sancho Panza" a la japonesa) cuentan con la mayor novedad –recordemos que se trata de un título aclamado ya el año pasado- en sus controles. Quizá lo más divertido sea, como de costumbre, el modo multijugador, donde dos jugadores experimentados realizarán una extraña danza con sus controladores para destripar, virtualmente hablando, al otro. Por si acaso, átate bien el mando.

NDS

WARIO MASTER OF DISGUISE

Los diabólicos planes de Wario para enriquecerse con el mínimo esfuerzo lo han conducido a una disparatada aventura. Aquí tendremos que combinar puzzles y plataformas a partes iguales, con una generosa dosis de transformismo para animar las cosas.

A diferencia de la saga «Wario Land», donde correr y saltar era el principal aliciente, en este título la acción ha tomado un giro más cerebral. Equipado con una varita mágica parlante (robada a su legítimo propietario, por supuesto), nuestro antihéroe adopta ocho disfraces diferentes para superar los obstáculos que lo separan de su objetivo. Cada disfraz tiene habilidades exclusivas, y tienes que cambiar de uno a otro para resolver los problemas que te salen al paso. Las transformaciones se hacen dibujando un símbolo específico con el lápiz táctil. Por ejemplo, para convertirte en pirata, dibujas una proa (medio círculo), y para convertirte en científico, pues una lupa (una línea vertical rematada con un círculo).

Tu objetivo principal es avanzar hasta el final de cada fase laberíntica, dividida en habitaciones. Cada una de las salas es como un puzzle, donde tendrás que saber sacar partido a cada uno de tus disfraces. Por ejemplo, el disfraz centelleante te sirve para iluminarte en la oscuridad, y una bocanada de fuego del disfraz de dragón puede destruir bloques que te impiden el paso. Además de usar tus habilidades con tino, también debes descerrajar tantos cofres de tesoro como puedas, labor que requiere completar un pequeño minijuego con el lápiz táctil.

El concepto es bastante divertido, y tan solo se ve lastrado por un apartado técnico discreto y la monotonía debida al reciclado de los mismos obstáculos y minijuegos una y otra vez. Salvo por esto, es un plataformero/puzzle de lo más ocurrente.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Plataformas/ Puzzle

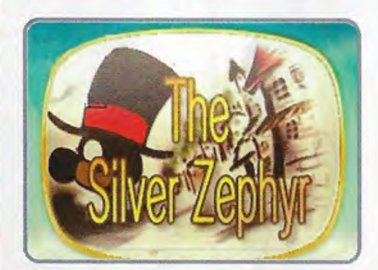
Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.nintendo

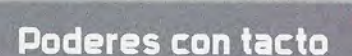






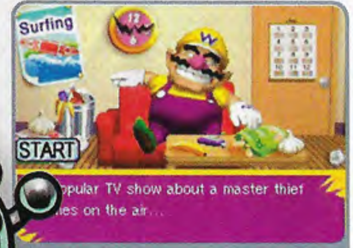
Valoración

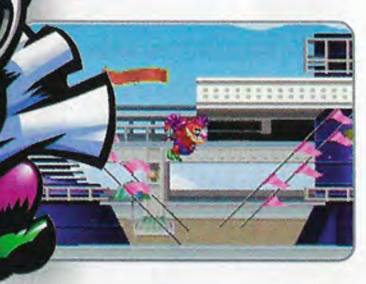
Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□



Poderes con tacto

El lápiz táctil no solo sirve para cambiar de disfraz, a menudo se usa para activar tus nuevas habilidades. Por ejemplo, cuando llevas el disfraz de ladrón, un golpecito delante de Wario hace que embista. Con el de astronauta disparas rayos hacia el punto donde toques, y como artista, puedes hacer aparecer bloques sólidos solo con dibujarlos. El disfraz de diablillo es diferente a todos: ¡te permite volar al soplar en el micrófono!





A FONDO A FONDO A FONDO

NDS

SPIDER-MAN 3



Como todo megaestreno que se precie, nuestro trepamuros de cabecera también salta a territorios portátiles.

Y con una buena telaraña como red, para evitar caer en los errores de otras "versiones pataternas". Esto es, una aventura llena de acción que se sitúa a rebufo del excelente «Ultimate Spider-Man» y que sigue el argumento del filme de la mejor manera posible: pasando de puntillas por las estúpidas escenas románticas entre Parker y Mary Jane. Para algo están las licencias y las elipsis. Así, nos centramos en el cuarteto de villanos a los que se enfrentará el hombre-araña: el Duende junior, el Hombre de Arena, Veneno y, cómo no, el famoso alter ego con traje de cuervo, al que deberemos las mejores secuencias pegadoras de la velada. Aparte del argumento lineal, tendremos cantidad de misiones secundarias donde nos enfrentaremos a las bandas callejeras y a algunos hombres-lagarto que pueblan Nueva York, ciudad que, por otra parte, sigue luciendo de rechupete aunque más limitadita, claro. Otro punto original es la presentación de la historia con ilustraciones animadas, un poco estilo "300", que le da un sabor genuino a la historia. Eso sí, la aventura en sí será en tres dimensiones con un buen dominio de las habilidades del héroe; balanceo, trepamuros, triples saltos... Lástima que algunos giros de cámara bruscos o algunos enemigos algo pedestres en su diseño enturbien este apartado. Un buen apartado sonoro, especialmente destacable en el doblaje al castellano, redondea esta sencilla, efectiva aunque algo corta adaptación. Vamos, que Spidey ni se despeina en la DS, y eso que tendría mérito.

Golpes tácticos y táctiles

Sin duda, el atractivo principal del juego estriba en el uso del lapicerito a la hora de repartir cera a los enemigos, el intríngulis básico del asunto. Como sabemos, Spiderman se vuelve como un toro de lidia con su traje negro, dando rienda suelta a su kung-fu salvaje. Algo que resulta complicado de trasladar al stylus, ya que los movimientos de ataque y escupe-telaraña tienen tendencia a solaparse y pisarse, así como ciertos movimientos y técnicas especiales. También surgen dificultades cuando se nos presentan más de un enemigo en la pantalla, pero todo es acostumbrarse. Como la vida misma.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

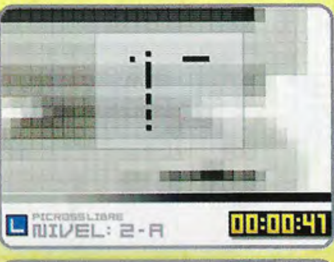
Cibercontacto
www.sm3thegame.com

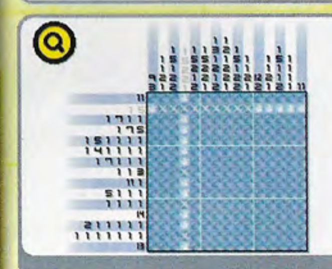
NDS

PICROSS DS

¿Cómo, no sabes lo que es un Picross? Es muy sencillo, hombre. La palabra es una combinación de "picture" ("dibujo" en inglés) y "crossword" ("crucigrama"). Así pues, puedes pensar en ellos como una especie de "Dibugramas". Cada Picross está formado por cuadrículas con casillas que tienes que rellenar con cuadrados y cruces. Si lo haces bien, acabarás "dibujando" un objeto. Si suena complicado no te preocupes, que hay varios tutoriales que te explicarán la mecánica. Una vez le coges el truco, la cosa irá como la sed, pero ojo, vas a necesitar todo tu ingenio para encontrar la solución a cada Picross. Tenemos a nuestra disposición dos modos básicos, el Normal y el Libre. En el modo normal, recibirás una penalización de tiempo por cada error que cometas, aunque a cambio este error se corregirá automáticamente. El objetivo es completar el Picross antes del tiempo límite de una hora, pero aunque lo superes podrás completar el puzzle igualmente. En el Modo Libre no se contabilizan los errores, y podrás seguir completando dibugramas tantas horas como te plazca. El juego se maneja bien con el stylus, pero a veces puede que te deslices fuera de la casilla deseada, con la consiguiente penalización de tiempo. Así pues, resulta aconsejable utilizar la cruceta y los botones, te aseguramos que te ahorrará bastantes errores y cabreos. Si a los modos básicos añadimos las diversas variantes disponibles y los minijuegos, es bastante probable que no te vuelvas a gastar un solo euro en libros de pasatiempos. ¡Temblad, Sudokus, ya está aquí el Picross!















Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Puzzle

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es



Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■■■□



Desafío sin fin

«Picross» nos ofrece múltiples variables de juego. Por ejemplo, tendremos pruebas al estilo «Brain Training» en las que deberemos por ejemplo completar varios puzzles en el menor tiempo posible.el modo "Mi Picross" permite diseñar tus propios puzzles y, cómo no, intercambiarlos con otros jugadores a través de la red, lugar donde también podremos descargar cientos de dibugramas. Si en vez de intercambiar prefieres competir, el modo multijugador te permite desafiar a otros viciados mediante la conexión Wi-Fi. Así que ya ves, si tienes mucho tiempo libre no te procupes, que con «Picross» podrás quemarlo todo.







EL RENACER DE UNA FANTASÍA

Mientras la Oscuridad envuelve su mundo, cuatro jóvenes héroes son elegidos para luchar contra un futuro incierto...

FINAL FANTASY III llega a Europa por primera vez con un sistema de juego al estilo clásico, espectaculares gráficos y un control total gracias a la pantalla táctil.

• Domina 23 trabajos para crear el grupo de combate perfecto • Envía mensajes a tus amigos con la Mogured, a la cual podrás acceder mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo • Crea tu grupo de aliados para obtener información vital y apoyo en el combate









¡Restaura la luz y devuelve el equilibrio al mundo!



www.finalfantasy3.es

NINTENDO DS.

SQUARE ENIX.

XBOX 360

FORZA MOTORSPORT 2

Los usuarios de Xbox 360 reciben con los brazos abiertos al nuevo «Forza MotorSport». Vuelve la conducción en estado puro.

Mientras que «Project Gotham Racing» ofrecía una conducción más arcade y más directa, «Forza MotorSport» para Xbox fue una de las mejores apuestas en el terreno de la simulación más pura, muy exigente, no apta para todo tipo de jugadores. Esta segunda entrega para Xbox 360 sencillamente mejora todos y cada uno de los aspectos de su predecesor, manteniendo el espíritu intacto que tanto elogios recibió por parte de prensa y compradores. Los números son abrumadores. Más de 300 vehículos de marcas reales: desde las más modestas, como Ford, Nissan o Peugeot, a los vehículos más lujosos, como Ferrari, Porshe o Lamborghini, pasando por Audi, BMW, Chevrolet, Dogde...

Si antes disponíamos de 60 puntos distintos en los que modificar los coches, la cifra ha aumentado hasta noventa. En cuanto al número de capas distintas que podemos usar para personalizar nuestro coche, de la nada despreciable cantidad de 600 que se podía en el primer «Forza», hasta las 4.000 del actual. Veremos creaciones más propias de un lienzo en blanco que de un capó de un coche.

Realismo puro

Unos cincuenta circuitos distintos, algunos creados para la ocasión, y otros que reflejan a niveles fotorrealistas los existentes en ciudades de todo el mundo. El apartado gráfico es

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Coducción

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://forzamotorsport.net

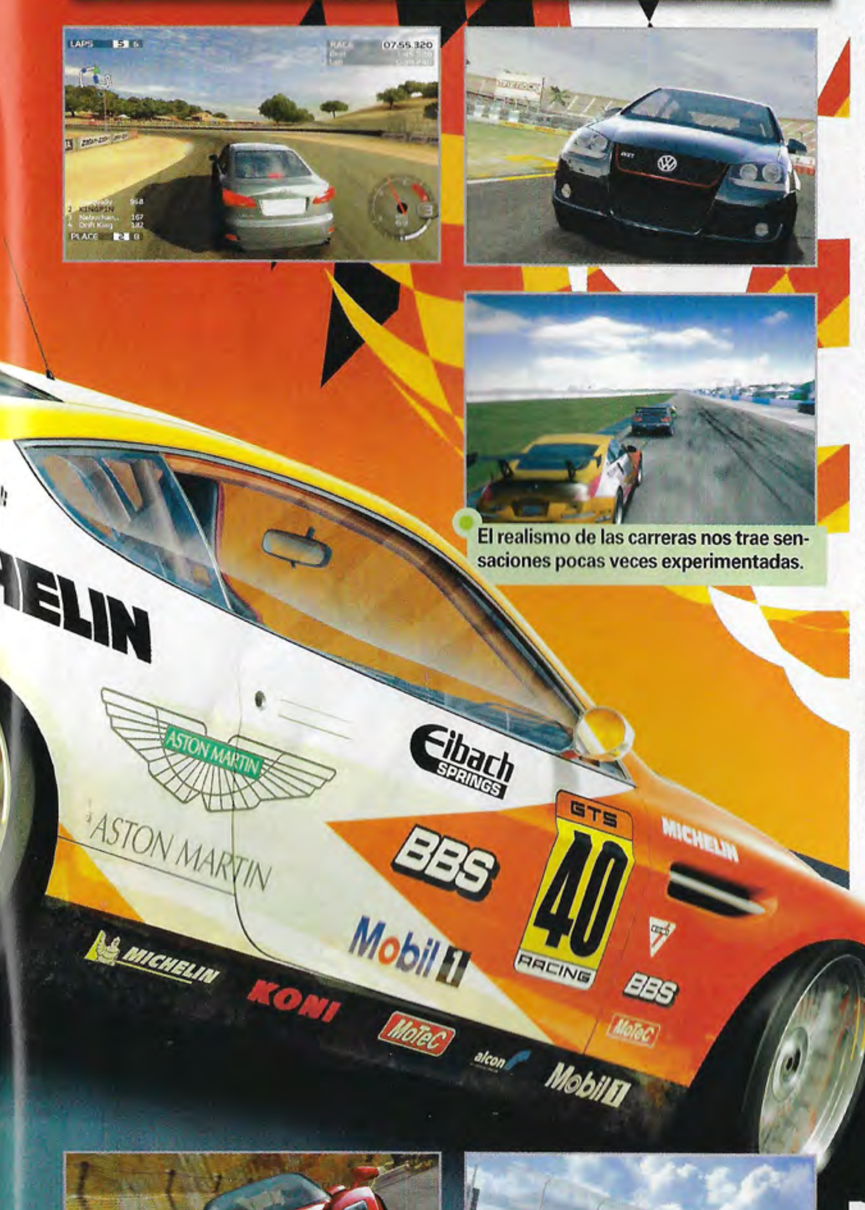


Subastas online

▶ Una de las novedades más curiosas de este juego gira en torno a la modificación de los coches. Los desarrolladores aseguran que podemos coger un vehículo de gama baja, cambiarlo hasta la saciedad y poder hacerle frente a los mejores Porshe o Ferrari. Pero lo sorprende de es que podemos vender (a cambio de dinero para canjear en el propio juego, nada de dinero real) o regalar estos coches a través de Xbox Live. Ya sea con un precio fijo o por subasta, el resto de poseedores de 360 podrán optar a una de nuestras joyas recién salidas del taller. Un detalle más que curioso que demuestra lo sólido y abierto a opciones de la infraestructura unificada que ofrece Microsoft.

Inteligencia 'poco' artificial

▶ Así es. El equipo de desarrollo Team10 ha conseguido recrear de forma tan fidedigna lo que sería una conducción realizada por una persona real que el termino de "artificial" parece insuficiente. Es esta una de las señas de identidad del juego. Los conductores controlados por la consola se equivocan, sus coches sufren problemas, nos cierran en las curvas, aprovechar nuestro rebufo, fuerzan nuestro error, ganarnos la trazada... Las carreras son competitivas de principio a fin, tensas, complejas, y no nos permitirán cantar victoria hasta el último instante. Un despiste en la última curva o un exceso de confianza son nuestros peores enemigos. Ya se sabe, hasta el rabo todo es toro.



El realismo de las carreras nos trae sensaciones pocas veces experimentadas.



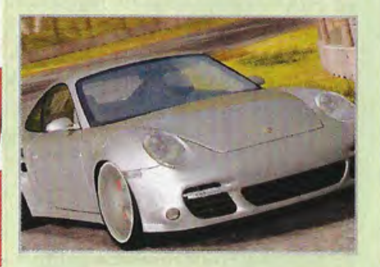
muy elevado, salvo algún que otro detalle en las texturas y el reflejo sobre el coche, todo luce de maravilla. Pero sin duda lo que más impacta es el trabajo llevado a cabo en la recreación de los desperfectos sobre la chapa y pintura del coche. Un pequeño roce se lleva el acabado metálico de la pintura. Si es un poco más fuerte, puede deformar la chapa, y si el impacto es a gran velocidad, piezas como luces, cristales o guardabarros acabarán esparcidas por el asfalto. Tal es el nivel alcanzado que un solo faro puede romperse por infinidad de sitios, o incluso partirse sólo el cristal protector y no el propio piloto. Estos desperfectos afectan, además de al acabado del coche, a elementos como ruedas, motor, alerones... Si forzamos demasiado el cambio de marchas, este puede hacerse trizas y si no hemos tenido en cuenta detalles como los amortiguadores o la tracción a la hora de elegir neumático, éste puede perder el dibujo muy pronto o no calentarse bien y perder velocidad punta.

Es realmente difícil encontrar otro juego en el catálogo actual de cualquier consola que alcance los niveles de «Forza MotorSport 2» en cuanto a lo realista de su conducción, la elevadísima inteligencia artificial de los rivales, el envidiable motor de físicas y colisiones y sus posibilidades de modificación de coches. Su inminente lanzamiento demuestra que Xbox 360 tiene, de momento, el mejor catálogo de las consolas de nueva generación.

Guía de juego



Presionando la cruceta, aparece en pantalla un menú sobreimpreso que nos muestra información vital para el desarrollo de la carrera: estabilidad del vehículo, desgaste y temperatura de los neumáticos, si el coche tiene tendencia al subviraje o sobreviraje... Estos datos son útiles tanto en



carrera como en su uso a posteriori, para saber mejor qué es necesario modificar. En cuanto a la carrera en sí, «Forza MotorSport 2» ofrece un sistema de ayudas a la conducción, que gestiona cosas como el control de tracción, ABS, control de estabilidad y posibilidad de cambio de marchas automático, la línea de carrera que muestra la parte del asfalto por donde debemos ir (la que está más caliente y por tanto tiene mejor tracción), y anticiparnos visualmente las zonas en las que debemos frenar a tiempo si no queremos acabar estampados. Cuenta con tres modos de juego principales: El modo Arcade es más inmediato, para los que les apetezca competir directamente sin demasiadas complicaciones y con premios directos como coches o logros. El modo Carrera, el principal, donde podremos conseguir la mayor cantidad de premios y guardar los coches del garaje. Y el modo multijugador, con todas las opciones de competición online.



XBOX 360

SHADOWRUN

Si pensabas que ya nada podía sorprenderte en un campo de batalla online, prepárate, porque «Shadowrun» revoluciona el género shooter con una estimulante combinación de trucos mágicos y tecnológicos.

El modo para un jugador de «Shadowrun» puede definirse con dos palabras: casi inexistente. Si no tienes una suscripción Gold a Xbox Live, es mejor que te compres otro juego, porque aquí el multijugador es el protagonista absoluto. Ahora bien, esto es una crítica hasta cierto punto, porque si lo que te interesa es el multijugador, la experiencia es de primera. Aunque los modos no son demasiado variados y se puede echar en falta un mayor número de mapas, los duelos entre equipos de hasta ocho jugadores son apasionantes. Además del clásico catálogo de armas de fuego, cuentas con una serie de habilidades mágicas y artefactos de alta tecnología para comprar al principio de cada ronda. Las "reglas del enfrentamiento", por así decirlo, cambian totalmente cuando resulta que puedes invocar a servidores mágicos para que luchen por ti, teletransportarte, convertirte en humo, planear o ver a través de las paredes, entre otros efectos. Hay incluso un sistema de conexión inteligente que te ayuda a apuntar. Todas las habilidades están explicadas a fondo en un tutorial offline de seis capítulos, de modo que puedes salir al ruedo multijugador perfectamente preparado. Y si todavía no las tienes todas contigo, siempre puedes practicar un poco jugando contra adversarios controlados por la IA. Es un triste sustituto para un modo historia como Dios manda, pero menos da una piedra. En cualquier caso, si lo que te mola es la competición online contra adversarios humanos, «Shadowrun» es de lo más divertidos que te puedes encontrar.

Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Acción

Lanzamiento
Junio

Dirigido a...
+ 16 años

Cibercontacto
http://shadowrun.com

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

Orgullo de raza

▸ Además de elegir el equipamiento que vas a comprar, también debes decidir a cuál de las cuatro razas del juego perteneces. Cada una tiene ventajas y desventajas específicas. Por ejemplo, los humanos tienen más dinero para comprar equipo, los elfos son más rápidos (aunque también menos resistentes), los trols son lentos pero encajan más daños, y los enanos pueden absorber la "esencia" (la energía mágica) del entorno y sobrevivir a un disparo en la cabeza.

NINTENDO Wii SPORTS + ZELDA A 279,95 EUROS



Promoción válida hasta el 23/06/07

PS2+PIRATAS DEL CARIBE 159,90 EUROS



DE REGALO UN SOPORTE VERTICAL PARA LA CONSOLA



Promoción válida hasta el 23/06/07

Promoción sólo en El Corte Inglés


El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Def Jam Icon (Xbox 360)

En el menú principal (pantalla de "press start"), introduce uno de estos códigos:

Botón B, arriba, derecha, izquierda, botón Y:
Desbloquea a Yung Joc
(En PS3, el código es: abajo, círculo, X, derecha)
Abajo, botón B, botón A, Derecha:
Desbloquear a Fat Joe

God of War 2 (PS2)

Para entrar en el modo de alta definición, antes de que aparezca el mensaje de "Sony Computer Entertainment presenta", pulsa L1, L2, L3, Círculo y Cuadrado a la vez. Si lo haces bien, las letras de dicho mensaje aparecerán de color púrpura.

Virtua Tennis 3 (Xbox 360)

Introduce estos códigos en la pantalla de menú de selección. Oirás un sonido de confirmación si los introduces bien.

Desbloquear todas las canchas:
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, botón superior frontal izquierdo, botón superior frontal derecho, botón superior frontal izquierdo, botón superior frontal derecho.
Desbloquear a King y a Duke:
Arriba, arriba, abajo, abajo, botón superior frontal izquierdo, botón superior frontal derecho, botón superior frontal izquierdo, botón superior frontal derecho.
Desbloquear todo el equipamiento :
Botón superior frontal izquierdo, botón superior frontal derecho, botón B, botón superior frontal izquierdo, botón superior frontal derecho, botón B, arriba, abajo.
Gana un partido para ganar el torneo:
Botón B, botón superior frontal izquierdo, botón B, botón superior frontal derecho, botón B, arriba, botón B, abajo.





Club de fans

Shooter, quiero "Shootarme" más.
David Alonso (Madrid)

TimeShift

La PS3 está hambrienta de buenos juegos, y eso es precisamente lo que le ofrece Sierra con TimeShift, un título de un género tan poco trillado como el "shooter" de primera persona (je je). ¿Cuál es la nueva vuelta de tuerca en este título? Pues bien, el protagonista está equipado con un traje cuántico único que, como si fuera el japonesito de "Héroes" le permite ralentizar, detener y dar marcha atrás en el paso del tiempo. Tendrás, por ejemplo, la posibilidad de sembrar una calle de minas mientras el tiempo está detenido, o de arrebatarle el arma a un enemigo, para observar su desconcierto cuando el tiempo vuelve a correr. En teoría también podrías hacer cosas como penetrar en una fortaleza enemiga volando una pared y rebobinar el tiempo para que la pared quede intacta, pero tú sigas dentro sin que nadie lo sepa. Como suele ocurrir en este tipo de juegos, la verdadera chicha está en el modo multijugador, en el que pueden participar hasta 16 frikis (perdón, jugadores) en siete modos de juego. Pero por si les parecen pocos, se incluye la novedosa posibilidad de crear un modo de juego personalizado, usando más de 60 opciones con un total de 14 mapas multijugador entre los que elegir. Lo que al parecer no puedes hacer es rebobinar el tiempo si no estás satisfecho con el juego.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

Sebastián Saiz (Ávila), de 12 años, nos envía este estupendo retrato de Kratos, héroe protagonista de «God of War». Como premio gana el videojuego «Descubriendo a los Robinsons» para PS2.

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

TIGER WOODS PGA TOUR 07





1 God of War 2 (PS2)
Si éste es el último bombazo para la PS2, a eso le llamamos despedirse con estilo. Los jefes finales son... ¡bestialeeees!

2 Spider-man 3 (Multiplataforma)
Decían que la peli no molaba tanto, pero nos lo pasamos pipa. Sobre el juego nunca hubo muchas dudas. No sabemos qué nos gusta más, la libertad de acción o la ayuda de Bruce Campbell.

3 Virtua Tennis 3 (PS3/XBOX 360)
Esta tercera parte tiene los mismos puntos fuertes que sus predecesores: Facilidad de manejo, muchos tenistas y gráficos estupendos. Bueno, mejor dicho, ¡gráficos asombrosos!

4 Eledees (Wii)
Últimamente estábamos algo bajos de energía... ¡hasta que llegaron los Eledees a recargarnos! Nos encantan los juegos originales.

5 Fight Night Round 3 (PS3)
Hay tan pocos juegos de boxeo que tenemos que destacar éste, que además es de lo mejorcito del género. Nos lo pasamos pipa enfrentando a boxadores de distintas épocas, y hasta hemos jugado una revancha del Foreman-Clay.

Te lo dice Galibo ...

Comandante Galibo

El nuevo «Command & Conquer 3» para Xbox 360 ha despertado al comandante que hay en mí. Es un juego de estrategia maravilloso, con gráficos deslumbrantes y un diseño de misiones que me está entusiasmando. Pero sin duda, lo que más estoy disfrutando son esas escenas intermedias con actores reales. Cuando veo al general Jack Granger explicándome cuál es la situación y diciéndome que solo yo puedo tener éxito en la difícil batalla que se avecina, es como si todo fuese más real. Ya no son un puñado de polígonos los que están combatiendo, son unidades bajo mi mando, bajo mi responsabilidad. La sensación de inmersión es total, y estoy deseando completar las misiones para ver la siguiente secuencia.

Ahora, debo admitir que cuando me dieron la opción de usar la bomba de tiberio líquido para acortar una batalla, no lo dudé ni un segundo. Luego me enteré de las consecuencias, con millones de víctimas inocentes, y casi me arrepentí. Pero oigan, no fue culpa mía. Hice lo que era mi deber, no entiendo por qué me abroncan. Ahora estoy en plena campaña de Nod, con Ajay de colegueo y Kane compartiendo conmigo sus visiones megalómanas. En fin, creo que para el próximo mes tendré un análisis en condiciones, aunque todavía me queda hincarle el diente a las partidas multijugador y a la facción Scrin, que tienen pinta de ser de abrigo. ¡Comandante Galibo, listo para el combate!



Retrato ...

...Homer Simpson

1

EDAD: Roza la cuarentena, todo un prodigio comprobando la mala vida que se da en la taberna de Moe o en la sección basura del badulaque de Apu.
PRESENCIA: Más bien, ausencia. Un hipopótamo restregándose en el barro sería pura poesía en movimiento comparado a una sencilla siesta homeriana.

2

CURRÍCULO: Aparte de técnico nuclear, astronauta e integrante de los beatlianos "Sol-Fa-Mi-Das", el patriarca es un mito en cuestión videojuguetera, ya que "Los Simpsons" fueron de los primeros seriales televisivos en saltar a las máquinas recreativas, al PC o a consolas jurásicas. Destaquemos títulos como el arcade «The Simpson Bowling», «Una noche en la Casa Árbol del terror» (GBC), «The Simpsons Wrestling» (PSX), «Skateboarding" (PS2) o el megaconsolero «Hit and Run», entre otros muchos. Incluso abundan spin-offs de personajes señeros de la serie como «El juego de Rasca y Pica» para Super Nintendo o GameGear o un «Krusty's Super Fun House» añejo para la NES o los ordenatas Amiga. Menudas perlas.

3

GUIÑITOS: En justa recompensa, tanto Homer como su familia son jugones de pro. Sobre todo Bart y Lisa, que juegan a ese clon de Crash Bandicoot llamado Dingo Veloz o, en otro episodio, contemplan a Mario, Luigi, Donkey Kong o Sonic mientras Bart "manga" un videojuego.

4

FUTURO: Como veinte años no es nada, Homer se prepara para ser el protagonista estelar de la adaptación de la película de su prole, que por fin se estrena el 27 de julio. El secretismo de ambos hace soñar con maravillas y prodigios. Crucemos los dedos. Mientras llega el gran momento, Homer prueba con lograr el guinness a la ingesta de donuts hipercalóricos y estudia con sus abogados cómo meterle mano a su demanda de carácter eterno por su mítica frase "Dios es mi personaje de ficción favorito".

Foro abierto

Me encantó «Golden Sun».¿Va a haber algún juego por el estilo en DS?
Luis Miguel Real (Correo electrónico)

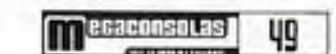
Durante mucho tiempo se ha rumoreado una secuela del «Golden Sun» para DS, pero por ahora no se ha materializado. No obstante te podemos recomendar un jueguito que está muy bien, el «Magical Starsign». un RPG que se dearrolla en varios planetas y en el que manejas a unos aprendices de mago. Tiene unos gráficos 2D que llenan casi en todo momento las dos pantallas y que lo hacen uno de los juegos más bonitos para la DS. Aunque es un título de estilo muy clásico, su interesante mecánica de batalla lo hace muy recomendable.

Estoy buscando algún juego que se salga de lo normal para la 360. ¿Alguna idea?
Rodrigo Moncada (Huesca)

Pues mira, un juego que está muy bien es el «Command & Conquer: Tiberium Wars», y es que los títulos de estrategia no abundan para la consola de Microsoft. Si además hablamos de una saga con tanta solera y de una adaptación tan buena, pa qué te decimos más. Y si no te importa esperar un poquito, tienes un juego tan interesante como «Eternal Sonata» de Bandai Namco, un RPG ambientado en el siglo XIX que nos introduce en un sueño del célebre compositor Chopin.


Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com





AURICULARES INALÁMBRICOS 2 EN 1 PS3

Dale caña a las orejas

Se habla mucho de las capacidades gráficas de las nuevas consolas, pero a veces olvidamos sus impresionantes prestaciones en el apartado sonoro. Qué gozada sentarse en medio del salón disfrutando del sonido envolvente 5.1... ¡ups, el abuelo está echando la siesta! No hay problema, Ardistel te trae estos avanzados auriculares estéreo para disfrutar tu sesión de juego sin perturbar la paz hogareña. Son inalámbricos, como no podía ser menos en un dispositivo de nueva generación, y ofrecen una gran nitidez de sonido que satisfará a todos los amantes de era digital. Y cuando te canses de jugar, puedes salir a dar una vuelta con ellos porque llevan una práctica radio incorporada. Calidad, y versatilidad y diseño, no se puede pedir más. ¡Y también hay una versión para Wiiiii!

PLAYSTATION EYE

¡Mucho ojo con la Play!



La recién aparecida Playstation Eye se presenta como la sucesora de la famosa Eyetoy. Pero este aparatito, diseñado específicamente para la PS3, va mucho más allá. Además de todas las funciones de juego que ya conocemos, la Playstation Eye nos permite capturar vídeos, fotos y audio que podemos almacenar directamente en el disco duro de la PS3, pudiendo aplicar una gran cantidad de efectos visuales tanto a fotos como a vídeos. Los distintos modos de grabación te permitirán tomar imágenes a cámara lenta y virguerías similares. No hay que olvidar su función micrófono, que gracias a la detección de voz la hace el complemento ideal para charlar a través de la red. Eso sí, aunque la cámara es guay, no hace guapos a los feos.

CARGADORES T-CHARGE PARA WII

(Re)cárgate la consola

Uno de los grandes dilemas desde el comienzo de la historia de las consolas ha sido "¿dónde dejar los mandos para que no hagan feo?" Los fabricantes han ideado todo tipo de soluciones a este problema, pero pocas tan completas como la que nos ofrecen este mes nuestros amigos de Herederos de Nostromo. El kit T-Charge está llamado a solucionar de una vez para siempre cualquier dificultad planteada por los mandos de la última maravilla de Nintendo. Este conjunto de gran fiabilidad incluye dos cargadores, cada uno con una doble función: no sólo rellenan la energía del mando, sino que proporcionan un soporte de inigualable elegancia tanto para el Wiimote como para el Nunchaku. Hasta la madre o novia más sibaritas quedarán cautivadas, ¡estos cargadores pegan con todo! Pero no podemos pasar por alto las fundas de silicona para ambos mandos: con su espesor de 2 milímetros y su excepcional tacto, que previene los deslizamientos sin renunciar a la suavidad, el acto de jugar se convierte en una experiencia sensual, y además sin obstruir en ningún momento el acceso a las baterías ni los botones. Señores, nos encontramos ante un objeto de arte moderno, práctico a la par que elegante. ¡Qué pedazo de paquete!



GOTHIKA

Blu-ray Disc

A Halle se le va la pinza



La doctora Miranda Grey (Halle Berry), una exitosa psicóloga criminal, se despierta una mañana viviendo su peor pesadilla: se ha convertido en una paciente de la institución mental donde trabaja. Poco después se entera de que su marido fue brutalmente asesinado unos días antes de su internamiento, y para colmo las pruebas la incriminan a ella. ¡Un mal mes para Miranda! Pero la doctora no piensa darse por vencida y empezará a tirar del hilo, que la llevará hasta un colega y otra reclusa, que no es otra que nuestra querida Penélope Cruz luciendo palmito. Una inquietante peli de suspense que te dejará turbado varios días. ¡No te fíes de nadie!



R-TYPE
elite
Después de 20 años vuelven los alienígenas. Recíbelos como se merecen.
Vodafone live! te trae en exclusiva R-Type, el videojuego de naves que marcó un hito en los 80's.
Descárgate en tu móvil el videojuego de arcade que conquistó a millones de personas. Con Vodafone live! tendrás la oportunidad de liberar al mundo de la amenaza alienígena con tus propias manos.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.
Es tu momento. Es Vodafone.
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
vodafone